

T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
DİN EĞİTİMİ BİLİM DALI

ANİMASYON SİNEMASINDA
DİNÎ VE AHLAKÎ DEĞERLERİN SUNUMU:
HAYAO MİYAZAKİ ÖRNEĞİ



Sümevra TURANALP

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman:
Prof. Dr. Muhiddin OKUMUŞLAR

KONYA - 2019

TEZ KABUL SAYFASI

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTITÜSÜ
--------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU

Öğrencinin	Adı Soyadı	Sümeyra TURANALP
	Numarası	128102081006
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Felsefe ve Din Bilimleri / Din Eğitimi
	Programı	Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Prof. Dr. Muhiddin OKUMUŞLAR
	Tezin Adı	Animasyon Sinemasında Dinî ve Ahlakî Değerlerin Sunumu: Hayao Miyazaki Örneği

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan **Animasyon Sinemasında Dinî ve Ahlakî Değerlerin Sunumu: Hayao Miyazaki Örneği** başlıklı bu çalışma 14/06/2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sıra No	Danışman ve Üyeler		
	Unvanı	Adı ve Soyadı	İmza
1	Prof. Dr.	Muhiddin OKUMUŞLAR	
2	Prof. Dr.	Mustafa TAVUKÇUOĞLU	
3	Dr. Öğr. Üyesi	Sümeyra BİLECİK	

BİLİMSEL ETİK SAYFASI

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
--------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------


Bilimsel Etik Sayfası

Öğrencinin	Adı Soyadı	Sümeyra TURANALP		
	Numarası	128102081006		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Felsefe ve Din Bilimleri		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
Tezin Adı	Animasyon Sinemasında Dinî ve Ahlakî Değerlerin Sunumu: Hayao Miyazaki Örneği			

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Sümeyra TURANALP



 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ KONYA SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
--------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ÖZET

Öğrencinin	Adı Soyadı	Sümevra TURANALP
	Numarası	128102081006
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Felsefe ve Din Bilimleri / Din Eğitimi
	Programı	Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Prof. Dr. Muhiddin OKUMUŞLAR
	Tezin Adı	Animasyon Sinemasında Dinî ve Ahlakî Değerlerin Sunumu: Hayao Miyazaki Örneği

Bu çalışmada animasyon sinemasının ustalarından olan Japon yönetmen Hayao Miyazaki'nin eserlerinden yola çıkarak dinî ve ahlakî değerlerin sunum biçimlerini incelemek amaçlanmıştır. “Animasyon sinemasının olanaklarından dinî ve ahlakî değerlerin sunumunda nasıl yararlanılabilir?” sorusundan yola çıkarak aynı zamanda informal bir eğitim aracı olan animasyonların çocuklarda ve gençlerde toplumsal belleği uyandırmak için kullanılıp kullanılmayacağı ve bunun sanatsal imkânlarını tartışmaya açmak da çalışmanın amaçları arasındadır.

Araştırmanın birinci bölümü dinî ve ahlakî değer kavramının ve Hayao Miyazaki'nin hayatının, filmografisinin ve eserlerinin zeminini oluşturan Japon dinlerinin tanıtımını içermektedir. İkinci bölümdeyse yönetmenin filmleri arasından seçilen “Komşum Totoro”, “Ruhların Kaçışı”, “Prens Mononoke”, “Rüzgarlı Vadi”, “Ponyo” ve “Gökteki Kale” animeleri göstergebilimsel analize ve içerik analizine tabi tutulmuştur.

Araştırmanın sonucunda Hayao Miyazaki'nin çalışmalarını yaparken pedagojik bir yaklaşımı göz ardı etmeden ülkesinin çocukları ve gençleri için Japon dinî ve ahlakî değerlerini anlattığı ve kimi çalışmalarında doğrudan bunu hedeflediği görülmüştür. Söz konusu animelerde Japon dinlerinden Şintoizm ve Budizme, Yin Yang felsefesine ve bu dinlere ait çeşitli ritüellere ve mekânlara yer verildiği görülmüştür. Ahlakî değerler Japon kültürünün süzgecinden geçirilerek sunulurken bu değerler arasından ekosentrik çevre ahlakının ön planı çıkarıldığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Hayao Miyazaki, anime, animasyon, Şintoizm, kami inancı, Budizm, Şamanizm, ekosentrizm, çevre ahlakı, arınma, atalara saygı, Yin Yang felsefesi, göstergebilim, dinî değer, ahlakî değer, sinema, eğitim.

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ KONYA SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
---------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ABSTRACT

Author's	Name and Surname	Sümevra TURANALP
	Student Number	128102081006
	Department	Philosophy and Religion Sciences / Religious Education
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)
	Supervisor	Prof. Dr. Muhiddin OKUMUŞLAR
	Title of the Thesis/Dissertation	Presentation of Religious and Moral Values in Animation Cinema: The Hayao Miyazaki Example

In this study, it is aimed to examine the presentation of religious and moral values based on the works of Japanese director Hayao Miyazaki, who is one of the masters of animation cinema. Starting from the question of “How can the opportunities of animation cinema be used in the presentation of religious and moral values?” the aim of this study is whether animations, which is an informal educational tool, can be used to awaken social memory in children and young people, and to open up its artistic possibilities for discussion.

The first part of the research includes the introduction of the concept of religious and moral values and Japanese religions that form the basis of Hayao Miyazaki's life, filmography and works. In the second part, selected films of the director, namely “My Neighbor Totoro”, “Spirited Away”, “Princess Mononoke”, “Nausica of the Valley of the Wind”, “Ponyo” and “Castle in the Sky” were subjected to semiotic analysis and content analysis.

As a result of the study, it was concluded that Hayao Miyazaki, without neglecting a pedagogical approach in his works, narrated Japanese religious and moral values for children and young people of his country and he aimed directly to do so in some of his works. It was seen that the animes mentioned, featured Shintoism and Buddhism, Yin Yang philosophy and various rituals and places of these religions. While moral values are presented through the filtering of Japanese culture, it is seen that ecocentric environmental morality is the forefront among these values.

Keywords: Hayao Miyazaki, anime, animation, Shintoism, kami belief, Buddhism, Shamanism, ecosentrism, environmental morality, purification, respect for ancestors, Yin Yang philosophy, semiotics, religious value, moral value, cinema, education.

ÖNSÖZ

İnsanoğlu kendi varoluşunu anlamlandırmaya çalışırken ve çevresiyle bağ kurarken çeşitli araçlara ihtiyaç duymuştur. Söz gelimi dil bir araçtır. İnsanoğlunun sesle başlayan yolculuğuna resim, hiyeroglif, yazı ve heykel gibi sembolik medyumlarla devam etmesi yaşadığı hayata müdâhil olma çabasıdır. Kültür ve sanat bu çabanın bir ürünüdür. İnsan topluluklarını sıradan kalabalıklar olmaktan medeniyetler seviyesine çıkaran kültürün her bir çıktısı aynı zamanda şimdi ve sonrası için bir eğitim malzemesidir.

Sözlü ve yazılı kültürün giderek yerini görsel kültüre bıraktığı bu çağ, Neil Postman'ın ifadesiyle bir "gösteri çağı"dır. Yazılı ürünlerin etkisi azalmış, tipografi çağı yerini ekran çağına bırakmıştır. McLuhan'ın "*Araç mesajdır.*" aforizması, genelde sinemanın özelde çocuklar için yapılmış animasyonların sadece bir araç olarak düşünülmemeyeceği gerçeğini ortaya koymaktadır. Bir araç olarak televizyon, sinema ve her türlü görsel kültür ürünü mesajın bizzat kendisine dönüşürken doğal olarak bu kitle iletişim araçlarını kullananların dünya görüşünü de yansıtacaktır. Bu durum ebeveynlere ve eğitimcilere görsel kültürün her bir ürününü titizlikle seçme ve değerlendirme sorumluluğu yüklerken, sanatçılara da kendi toplumunun değerleriyle barışık ürünler ortaya koymalarının önemini hatırlatır.

Joseph S. Nye'nin "yumuşak güç" teorisine göre günümüzün uluslararası ilişkilerinde bir ülkenin teknolojisi, sineması ve sanatsal bütün ürünleri yumuşak güç olarak, belirsiz ve sinsi bir şekilde sert gücün, yani askeri gücün, nüfusun ve diğer maddi zenginliklerin karşısında yer alır. Bir ülkenin sinemalarında sizin filmlerinizi vizyondaysa ve televizyonlarında sizin dizilerinizi oynuyorsa, ürettiğiniz teknolojiler o ülkenin bütün alanlarında kullanılıyorsa o ülkeyi askeri olarak işgal etmenize gerek yoktur. Çünkü sanatınızın, teknolojinizin, kültürünüze ait ürünlerin gittiği yer artık sizindir. Yumuşak gücün sert gücü yenebilecek güçte olması kendi kültürünü etkili hâle getirmekle mümkündür.

Sinema, animasyonların renkli ve sevimli yüzüyle ülkelerin aşılamaz sınırlarını kolayca aşabilmektedir. Görsel ürünlerin genç beyinler için etkileyicilik, ikna edicilik ve dönüştürücülük gücü düşünüldüğünde ülkelerin silah ve savunma ihtiyaçlarına yaptıkları yatırım kadar bu alanlara da yatırım yapmalarının aciliyeti ortaya çıkar. Etkili bir siyasi, sosyal, dinî söylem aracı olan ekran sanatları, kendisini önemsemeyen toplumları eninde sonunda dize getirmektedir.

Hâkim kültürün etkilerinden korunmak ve kendi kültürel ürünlerini bir yumuşak güç unsuru olarak kullanıp "kültürel direnişin kalesi hâline getirmek" yine kendi dinamiklerinin

farkında olmayı ve her konuda sağlam formasyona sahip yetişmiş insan ihtiyacını beraberinde getirir.

Bu çalışmanın, kendi değerleriyle barışık ve sinema sanatının geniş anlatım imkânlarının farkında olan sanatçılara ve eğitimcilere farklı pencereler açmasını umuyorum. Kendi inanç ve ahlak kodlarımızın sinemanın estetik kodlarıyla buluştuğu animasyonlar giderek artmaktadır, artacaktır umduğumdayım.

Bu çalışmanın yapılabilmesi için bana yol gösteren ve bana destek olan danışman hocam Prof. Dr. Muhiddin Okumuşlar'a ve değerli hocam Prof. Dr. Mustafa Tavukçuoğlu'na teşekkürü bir borç biliyorum. Her konuda desteğini esirgemeyen sevgili eşim Dr. Fatih Turanalp'e de ayrıca teşekkürlerimi sunuyorum.

Sümevra TURANALP

Konya-2019



İÇİNDEKİLER

GİRİŞ	7
1. Araştırmanın Konusu	7
2. Araştırmanın Problemi	7
3. Araştırmanın Amacı ve Önemi	7
4. Araştırmanın Kapsamı.....	9
5. Araştırmanın Modeli	9
6. Benzer Çalışmalar	13
I. BÖLÜM: KAVRAMSAL ÇERÇEVE	15
1.1. Japon Canlandırma Sineması Animenin Tarihi.....	15
1.2. Hayao Miyazaki ve Filmleri	21
1.3. Hayao Miyazaki'nin Filmografisi ve Aldığı Ödüller	24
1.4. Hayao Miyazaki Sineması	26
1.5. Dinî ve Ahlakî Değer Tanımı.....	32
1.6. Japon Dinleri.....	35
II. BÖLÜM: FİLMLERİN GÖSTERGEBİLİMSEL İÇERİK ANALİZİ	45
2.1. Komşum Totoro	45
2.1.1. Filmin Künyesi	45
2.1.2. Filmin Özeti.....	45
2.1.3. Filmin Göstergebilimsel Analizi.....	47
2.1.3.1. Doğa Maneviyatı ve Japon Kültürü	47
2.1.3.2. Animizm ve Kami İnancı.....	51
2.1.3.3. Diğer Şintoizm Sembolleri	72
2.1.3.4. Temizlik Kültürü	78
2.1.3.5. Sosyal Bağlar	80
2.2. Ruhların Kaçışı	89
2.2.1. Filmin Künyesi	89

2.2.2. Filmin Özeti.....	89
2.2.3. Filmin Göstergebilimsel Analizi.....	91
2.2.3.1. Kami İnancı ve Tanrılar	91
2.2.3.2. Temizlik ve Arınma	95
2.2.3.3. Kimlik Arayışı ve Sevgi	98
2.2.3.4. Doğa ve Kutsal Alanlar.....	101
2.2.3.5. Manevi Olgunlaşma ve Büyüme	108
2.2.3.6. İyilik-Kötülük ve Yin Yang Felsefesi	113
2.2.3.7. Açgözlülük ve Kanaatkârlık.....	116
2.3. Prens Mononoke	119
2.3.1. Filmin Künyesi	119
2.3.2. Filmin Özeti.....	119
2.3.3. Filmin Göstergebilimsel Analizi.....	120
2.3.3.1. Şamanizm ve Animizm.....	120
2.3.3.2. Kader İnancı.....	123
2.3.3.3. Sosyal Yapı ve Din	125
2.3.3.4. Budist Ahlak ve Pasif Barış Vizyonu	128
2.3.3.5. Şintoizm ve Animizm	130
2.3.3.6. Tanrı-İnsan Çatışması	135
2.4. Rüzgarlı Vadi	138
2.4.1. Filmin Künyesi	138
2.4.2. Filmin Özeti.....	138
2.4.3. Filmin Göstergebilimsel Analizi.....	140
2.4.3.1. Kurtarıcı Mesih İnancı.....	140
2.4.3.2. Kurban Miti ve Kader İnancı	143
2.4.3.3. Dünyanın Sonu ve Kıyamet Düşüncesi	147
2.4.3.4. Animizm, Doğa, İnsan İlişkisi	149

2.4.3.5. Şamanizm ve Büyü.....	152
2.4.3.6. İyilik-Kötülük, Savaş-Barış	155
2.4.3.7. Şintoizm'in Saflık ve Kirlilik İlkesi	156
2.5. Küçük Deniz Kızı Ponyo	159
2.5.1. Filmin Künyesi	159
2.5.2. Filmin Özeti.....	159
2.5.3. Filmin Göstergebilimsel Analizi.....	161
2.5.3.1. Doğanın Dili ve Animizm.....	161
2.5.3.2. Tanrı-İnsan İlişkisi.....	163
2.5.3.3. Çevre Ahlakı	166
2.5.3.4. Japon Mitolojisi.....	167
2.5.3.5. Sorumluluk, Sevgi ve Yardımlaşma	171
2.5.3.6. İyi-Kötü, İyimserlik-Kötümserlik	172
2.5.3.7. Sosyal İlişkiler ve Aile Bağları	174
2.5.3.8. Dinî Mekânlar ve Ritüeller	176
2.6. Gökteki Kale	178
2.6.1. Filmin Künyesi	178
2.6.2. Filmin Özeti.....	178
2.6.3. Filmin Göstergebilimsel Analizi.....	180
2.6.3.1. Çeşitli Dinler ve İdeolojilerden izler	180
2.6.3.2. Seçilmiş kurtarıcı çocuk düşüncesi	183
2.6.3.3. İyilik-Kötülük Meselesi	185
2.6.3.4. Temizlik, çalışkanlık, sorumluluk	188
2.6.3.5. Atalara Saygı.....	189
2.6.3.6. Çevre Ahlakı ve Ekosentrizm	191
2.6.3.7. Sevginin Gücü.....	201
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	203

1. Sonuç.....	203
2. Öneriler.....	208
KAYNAKÇA.....	211
ÖZGEÇMİŞ.....	219



RESİMLER TABLOSU

Resim 1: Yeni evde ilk gün.	47
Resim 2: Mei Totoro ile tanışıyor.	51
Resim 3: Totoro ağacını ziyaret.	54
Resim 4: Otobüs durağı.	58
Resim 5: Satsuki Totoro'dan yardım istiyor.	62
Resim 6: Satsuki Kedi Otobüsle Mei'yi buluyor.	64
Resim 7: Kusakabe ailesi kötü ruhları kovuyor.	66
Resim 8: Totoro ormanı rüyası.	69
Resim 9: Çocuklar ve Japon tanrıları.	72
Resim 10: Satsuki ve Mei kavuşuyor.	76
Resim 11: Kusakabe ailesi temizlik yapıyor.	78
Resim 12: Aile ve komşuluk bağları.	80
Resim 13: Yeni ev ve komşular.	82
Resim 14: Komşuluk ve aile ilişkileri.	84
Resim 15: Hastaneden gelen haber.	87
Resim 16: Ruhlar hamamında Japon tanrıları.	91
Resim 17: Haku'nun büyüleri.	93
Resim 18: Nehir tanrısı ruhlar hamamında.	95
Resim 19: Haku ve Chiro'nun sevgi imtihanı.	99
Resim 20: Doğa ve dinî semboller.	101
Resim 21: Ruhlar âlemine geçiş.	104
Resim 22: Chiro iki dünya arasında.	106
Resim 23: Chiro'nun ruhlar hamamına girişi ve kabul edilmesi.	108
Resim 24: Chiro'nun yolculukları.	111
Resim 25: Yubaba ve Zeniba kardeşler.	113
Resim 26: Chiro'nun iyiliği ödüllendiriliyor.	115
Resim 27: Yüzsüz, Chiro'yu etkilemeye çalışıyor.	116
Resim 28: Domuz tanrı köye saldırıyor.	120
Resim 29: Ashitaka'nın laneti.	123
Resim 30: Gizemli keşiş.	125
Resim 31: Ashitaka'nın yolculuğu.	125
Resim 32: Ashitaka Leydi Eboshi'yle tanışıyor.	128

Resim 33: Ashitaka ormanda.	130
Resim 34: Ashitaka savaşı önlemeye çalışıyor.	133
Resim 35: Ormanın ruhu ölüyor.....	135
Resim 36: Kurtarıcı çocuk Nausica.	140
Resim 37: Kurtarıcı ve kurban Nausica.	143
Resim 38: Nausica'nın mucizevi dirilişi.	145
Resim 39: İnsansı robotlar ve dünyanın sonu.	147
Resim 40: Nausica ve doğadaki canlılar.	149
Resim 41: Nausica ve ohmlar arasındaki bağ.	152
Resim 42: Lord Yupa ve Şaman bilge kadın Obaba.	153
Resim 43: Nausica'nın büyüleri.	153
Resim 44: Kushana, Rüzgarlı Vadi'yi ele geçiriyor.....	155
Resim 45: Doğanın kirlenmesi ve arınması.	157
Resim 46: Ponyo doğası.	161
Resim 47: Deniz tanrıçası.	164
Resim 48: Kirlilik ve temizlik.....	166
Resim 49: Deniz kızı Ponyo.....	167
Resim 50: Sosuke ve Ponyo'nun sevgisi.	171
Resim 51: İyimserliğin ödüllendirilmesi, kötümserliğin cezalandırılması.	172
Resim 52: Huzurevi ve yaşlılar.	174
Resim 53: Dinî semboller.	176
Resim 54: Babil kulesi ve Laputa.....	180
Resim 55: Yaşlı Pieter Bruegel-Babil kulesi tabloları (1562)	181
Resim 56: Seçilmiş çocuk Sheeta.....	183
Resim 57: İyilerin ve kötülerin savaşı.	185
Resim 58: Temizlik ve arınma.	188
Resim 59: Sheeta geçmişini hatırlıyor.....	189
Resim 60: Laputa ve doğal güzellikleri.	192
Resim 61: Laputa ağacıyla tanışma.	195
Resim 62: Muska hain planlarına ulaşmak üzere.....	197
Resim 63: Laputa özüne dönüyor.....	200
Resim 64: Sheeta ve Pazu'nun sevgisi.	201

GİRİŞ

1. Araştırmanın Konusu

Çalışmada Japon anime ustası Hayao Miyazaki'nin çocuklar için yazıp resimlediği ve yönettiği animelerden yola çıkılarak dinî ve ahlakî değerlerin nasıl sunulduğu ve bu eserlerde sinemanın hangi imkânlarından, nasıl faydalandığı konu edilmiştir.

Yönetmenin kendi inanç ve değer dünyasını aktarırken hangi filmsel kodları kullandığı mercek altına alınmış ve bu değerlerden örnekler verilerek konunun anlaşılması sağlanmaya çalışılmıştır.

Bu bağlamda yönetmenin kendi yazıp çizip yönettiği 6 film incelenmiştir. *Komşum Totoro*, *Ruhların Kaçışı*, *Prenses Mononoke*, *Rüzgarlı Vadi*, *Ponyo* ve *Gökteki Kale* çalışmaya konu olan filmlerdir.

2. Araştırmanın Problemi

Çalışmada şu sorulara cevap aranmıştır.

a. Animasyon sinemasının olanaklarından dinî ve ahlakî değerlerin sunumunda nasıl yararlanılabilir?

b. İnfomal bir eğitim aracı olarak animasyonlar toplumsal belleği uyandırmada ne derecede etkili olabilir?

c. Dinî ve ahlakî kaygılar animasyon sanatında estetik sunumu ve başarıyı etkiler mi?

d. İslam'ın dinî ve ahlakî değerlerini anlatırken sinemanın olanaklarından nasıl faydalanılabilir?

e. Soyut konuların anlatımında animasyonun sanatsal ve teknik olanakları sanatçılara hangi pencereleri açar?

f. Tasvir konusundaki sınırlara rağmen sinemanın olanaklarıyla İslam'ın dinî ve ahlakî değerleri nasıl aktarılabilir?

3. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Sözlü ve basılı medyumların giderek yerini görüntülü ve sanal medyumlara bıraktığı günümüz dünyasında enformasyon araçlarının eğitimdeki önemi giderek artmaktadır. Bu minvalde sanat ve eğlence amacıyla ortaya konulmuş olsa bile çocuklar veya gençler için yapılmış dökümanların pedagojik, dinî ve ahlakî süzgeçlerden geçirilmesinin önemi bu

çalışmanın temel itekleyici gücüdür. İslam dini ve değerleri açısından, nitelikli ve yeterliliğini kanıtlamış yetkin eserler ortaya konulmasının gerekliliği fikrini oluşturmak da çalışmanın amaçları arasında yer almaktadır.

İncelemeye değer bulunan Hayao Miyazaki'nin animelerinde yer alan ahlakî ve dinî değerlerin yer alma sıklığı, sunuluş tarzı, çocuk diline ne şekilde indirgendiği ve animasyonun sanatsal imkânlarının; dinî, kültürel ve ahlakî değerleri anlatmak için ne şekilde kullanıldığını gözler önüne sermek, eğitimcilere ve sanatçılara ileride yapılması muhtemel kendi çizgi filmlerimiz ve çocuk sinemamız açısından bir pencere açacaktır.

Dünyada ve ülkemizde İslam dünyası açısından bakıldığında şimdiye kadar bu bağlamda yapılmış eserlerin sanatsal yetkinlik açısından evrensel kalite niteliklerini karşılayamamış olması veyahut da hâkim sinema akımların arasında adından söz ettirememiş olması, üzerinde ayrıca düşünülmesi ve acil çözüm üretilmesi gereken konulardan biridir.

Çiğdem Taş Alicenap'ın da dediği gibi: *“Bir ulusa ait kültürel değerlerin yaşatılması ve nesilden nesile aktarılması için o kodların tekrarlanması ve yeniden üretilmesi gerekmektedir.”* (Alicenap, 2015) Geçmişte sanatçılarımız geleneksel İslam sanatlarıyla inancımıza ve ahlakımıza ait kodları kullanarak zamanlarının sınırlarını zorlayan sanat eserleri ortaya koymuşlardı. Günümüz sinema sanatçıları için de bir yan anlam üretme sanatı olan sinemanın giderek genişleyen sunum imkânları, görünenin ötesindeki gösterebilmenin ve anlatılması zor pek çok konuyu anlatabilmenin kapılarını açmaya devam edecektir.

Yapılan araştırmalar animasyonların genel muhatabı olan çocukların görüntüleri okuyabilmelerinden çok önce film görüntülerini okuyabildiklerini göstermiştir. Sinema araştırmacısı James Monaco, “Bir Film Nasıl Okunur?” kitabında gözlerimizin bir kitabı okurken yaptığı sarkaç hareketlerini bir görüntüyü izlerken de yaptığını, bu yüzden filmleri zihinsel ve psikolojik olduğu kadar fiziksel olarak da okuduğumuzu söylemektedir. (Monaco, 2014) Bu durum bir film karesini oluşturan 24 kareden her birinin, bir kitap cümlesi kadar enformasyon sunma gücüne sahip olduğunu ve izlediğimiz filmleri bir kitap okur gibi okuduğumuzu gösterir. Sinemayı mümkün kılan olgunun bu okuma hareketlerinden kaynaklanması filmlerin dinî ve ahlakî açıdan incelenmesinin ne kadar hayati olduğunu bir kez daha gözler önüne sermektedir.

Akademik olsun olmasın, sinema alanındaki her türlü alt metin okuması ülkemizde sinema okuryazarlığını geliştirecektir. Sinemanın gör dediğini görmek için sinema sanatının sembolik dilini yetkin bir şekilde öğrenme zorunluluğu bu çalışmanın önemini bir kez daha ortaya koymaktadır.

Konuyu dinî ve eğitici olanın aynı zamanda estetik olabileceğini, didaktik olmadan sanatsal yetkinlikle nelerin anlatabileceğini gözler önüne seren bir sanatçının penceresinden görmek bu alanda çalışanlara yeni pencereler açabilecektir.

4. Araştırmanın Kapsamı

Canlandırma sinemasında dinî ve ahlakî değerlerin sunumu ele alınırken, canlandırma sineması alanında dünya sinema otoriteleri tarafından kabul görmüş ve ülkesinin adını animeleriyle dünyaya duyurmuş Japon yönetmen Hayao Miyazaki'nin animeleri seçilmiştir. Bu animelerden de hem senaryosunu kendi yazdığı, hem de yönetmenliğini yapıp resimlediği *Komşum Totoro*, *Ruhların Kaçışı*, *Ponyo*, *Gökteki Kale*, *Rüzgarlı Vadi*, *Prences Mononoke* filmleri seçilmiş, uyarlama olan *Yürüyen Şato* ve *Kiki'nin Dağıtım Servisi* filmleri örneklemin dışında tutulmuştur.

Sinemada veya internette dolaşımında olmayan, yönetmenin Stüdyo Ghibli için yaptığı kısa filmler de çalışma dışında tutulmuştur. Söz konusu animelerden de çocukluk ve ilk gençlik merkezli olanlar seçilmiş, konusu ve kahramanları yetişkinler için olan *Porco Rosso*, *Rüzgar Yükseliyor* ve *Kagliostro'nun Şatosu* çalışma dışında bırakılmıştır.

Çalışmada Japon yönetmen Hayao Miyazaki'nin filmlerinin seçilmesinin nedeni; Miyazaki'nin kendi kültürüne ait ahlak ve inanç kodlarını, evrensel ahlak ilkeleriyle harmanlayarak, sinema estetiğinden de taviz vermeden özgün bir biçimde aktarmış olmasıdır.

Konunun sanatsal ve teknik boyutuna ayrı bir başlık açmak yerine, çalışmadaki verileri destekleyen kadarıyla yetinilmiştir. Söz konusu animeler ağırlıklı olarak sanatçının mensup olduğu Japon toplumunun kültürü ve dinleri açısından incelenmiştir. Japonya'daki iki büyük din olan Şintoizm ve Budizm çalışmanın ana desenini oluştururken Hıristiyanlıktan ve Japon felsefelerinden de yeri geldiğinde söz edilmiştir. Farklı dinlere, ideolojilere ve mitolojilere ait unsurlar ve göndermeler varsa bunlar ayrıca değerlendirilmiştir.

5. Araştırmanın Modeli

Çalışmanın kuramsal çerçevesini çizerken öncelikle literatür taraması yapılmış, konuyla ilgili olarak yayımlanmış diğer çalışmalar incelenmiştir. Çalışma kapsamındaki filmlerin incelenmesinde film eleştiri yaklaşımlarından yararlanılmış, *göstergebilimsel analiz* ve *içerik analizi* yöntemleri iç içe kullanılmıştır.

Uzun yıllar sinema filmleri kişisel ve geleneksel eleştiri yöntemleriyle eleştirilmiş, bu yüzden film eleştirisi kuramsal bir çizgi kazanamamıştır. Fakat göstergebilimsel

çalışmaların artmasıyla birlikte bu alandaki kuramsal çalışmalar hız kazanmış, film eleştirisinde sosyolojik, auteurist, psikanalitik, tarihsel, ideolojik ve feminist yaklaşımlar ortaya çıkmaya başlamıştır. (Özden, 2014) Film eleştirilerinde bu yöntemlerden biri kullanılabilir gibi birden fazla yaklaşım iç içe de kullanılabilir. Bu çalışmada yukarıda sözü edilen eleştirel yaklaşımlardan yeri geldikçe faydalanılacaktır. Animelerin görsel analizlerinde sinemanın sunum olanaklarını göz önüne sermesi bakımından sinemayı bir dil olarak gören göstergebilimsel yaklaşım (Monaco, 2014) kullanılacaktır.

İlk insan hazreti Adem'den bu yana göstergeler kullanılmaya başlanmıştır. Hz Adem'e yüce Allah tarafından öğretilen isimler nesnelere sesli göstergeleridir. (Demirkan & Büyüksütçü, 2010) Bu durum kavramların nesnelere önce geldiğini gösterir ki, bu konu göstergebilimin en kadim tartışmalarından biridir. İlk insandan bu yana gelen ilahi kitaplar dine ait çeşitli ritüeller, semboller ve göstergelerle doludur. Yüce Allah tarafından peygamberlere, peygamberlerden insanlara aktarılan vahiylerin yorumlanması söz konusu olduğunda bir anlam bilimi olan göstergebilim devreye girecektir.

“Belagat, işaret, delalet, ayet, ayine, delalet, remz” kavramları İslami literatürde yer alan göstergebilimle ilgili kavramlardır ve gösterge kavramını karşılarlar. Hicri üçüncü asırda belagat ilmini göstergebilimciler gibi ele alan El-Cahız, Türkçeye “Sözdizim ve Anlambilim” olarak çevrilen “Delâilü'l-i'câz”ın yazarı Müslüman dil bilimci Abdülkahir el Cürcani ve Kazvini, İbni Sina, Razî, Fenarî, Gelenbevî, Ahmet Naim, Ahmet Cevdet Paşa, dilsel göstergelerle ilgilenen Müslüman bilim adamlarından sadece birkaçıdır.

Göstergebilim, Avrupa dillerinde karşılığı “semiotik” olan fakat temelleri eski Yunana dayanan bir bilimdir. Yunanca bir kelime olan semeion; gösterge, işaret anlamına gelmektedir. (Akerson, 2005) Yunan filozoflarından Eflatun ve öğrencisi Aristoteles göstergelerin varlığını ve niteliğini akıl penceresinden bakarken, 1200'lü yıllarda Mevlana, Çinli ressamlarla Rum ressamların hikâyesini anlatarak gönül penceresinden bakmıştır. (Akerson, 2005) Gösterge kavramı tıp, felsefe, antropoloji gibi alanlarda kullanılırken modern anlamda kuramlaşması Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce (1839-1914) ve çağdaşı olan İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure'nin (1857-1913) çabalarıyla olmuştur. Bu iki filozof gelecekte göstergelerin bilimsel bir temelde inceleneceğinin sinyallerini yaptıkları çalışmalarla vermişlerdir.

Göstergebilim ilk başlarda sadece dilsel göstergelerle ilgilenen bir bilim olarak tanınsa da tipografik çağın yerini görüntü çağına bırakmaya başlamasıyla birlikte dil dışı göstergeleri de araştırma nesnesi olarak kullanan bir bilim olmuştur.

Peirce'e göre gösterge, "bir kimse için herhangi bir şeyin yerini herhangi bir bakımdan tutan şeydir." (Peirce, 2000) Yani gösterge, sadece gösteren ve gösterilenden oluşmaz. Neyin temsil edildiğini anlamak için temsil eden (gösteren) ve temsil edilen (gösterilen) arasındaki ilişkiyi tanıyan ve göstergeleri anlamlandıran yorumlayıcı devreye girmelidir. (Şahin, 2014) Peirce'e göre dış dünya hakkında bilimiz göstergeleştirebilmeye bağlıdır ve akıl yürütmeye değil, göstergeler aracılığıyla oluşur. (Akerson, 2005) Peirce göstergebiliminde bir yenilik olarak göstergeleri sınıflandırma yoluna gitmiştir. Böylece Peirce sayesinde Göstergebilim sadece dilsel göstergeleri yorumlayan bir bilim olmaktan çıkmıştır başka alanlara da yayılmıştır.

Göstergebilimin kurucularından olan İsviçreli dil bilimci Saussure, Peirce'den farklı olarak, göstergeyi zihinsel bir işlem ürünü olarak görüp, dış dünyayla olan ilişkisiyle ilgilenmemiştir. (Akerson, 2005) Ona göre kavram hiçbir başlangıç özelliği içermez ve diğer benzer değerlerle ilişkisinde belirlenen değerlerle aynıdır. Göstergelerin nedensizliği ilkesi üzerinde duran Saussure en önemli gösterge olarak gördüğü dili kendi gerçekliği içinde incelemiş ve onu tek bir yapıya hapsetmenin doğru olmadığını savunmuştur. (Saussure & çev. Vardar, 1998)

Görüşleriyle yapısalcılığın temellerini atan Saussure'a göre, göstergebilimin üç temel ögesi vardır: Gösterge, Gösteren, Gösterilen. Gösterge, gösteren ve gösterilen olmak üzere iki bağlantısal özelliğe sahiptir. Gösterenin en önemli özelliği ve gösterilenden farkı, onun anlamı oluşturma aşamasında bir aracı konumunda olmasıdır. Gösterenin görevi, gösterilene açığa vurmaktır. Saussure'a göre gösterilen, gönderme yaptığı zihinsel kavramı dile getirmektedir. (Ünal, 2016)

Söz konusu filmlerdeki göstergelerin ne olduğunu, nasıl işlev gördüğünü ve kodlarını çözmek için Ferdinand de Saussure'ın göstergebilimin üç temel unsuru olarak gördüğü "gösterge - gösteren - gösterilen" kavramları model alınacaktır. Saussure'ın etkilediği yapısalcılardan Roland Barthes'in; gösterilenin gerçek dünyadaki objelerin zihinde oluşturduğu ve anlamlandırmanın ilk düzeyi olan "düz anlam" ve düz anlamın ardında yatan, ideolojik iletilerin kodlandığı "yan anlam" boyutu da göstergebilimsel çözümlemede kullanılacaktır.

Barthes'e göre anlamlandırma; düz anlam ve yan anlam olmak üzere iki düzeyde gerçekleşir. (Barthes, 2018) Düz anlam, kelimenin sözlük anlamına denk gelmekle birlikte gerçekle ilişkisi dolaylı olup kavramsal düzeydedir. Gösterilen sadece düz anlamdan oluşmaz. Bir uyaran olarak sözcükler, kullanılan ya da bahsi geçen sözcüğün çağrıştırdığı veya ona eş

değer olan diğer görüntülerin harekete geçmesini sağlar. Bu nedenle bir tümce içinde kullanılan sözcükler, sözlük anlamları dışındaki imgeleriyle de anlamı var etmektedir. Sözlük anlamı dışında bir anlamın var olması anlamlandırmanın ikincil düzeyini, yani yan anlamı işaret etmektedir. Yan anlam, göstergenin kullanıcıların kültürel değerleriyle ve duygularıyla bir araya gelindiğinde ortaya çıkan etkileşimdir. (Barthes, 2018) Göstergelerin yan anlamlarının yorumlanmasında temel olgu uzlaşmadır. Yan anlam olgusu sanatsal yapıtların incelenmesinde önemlidir. Çünkü her sanat, varlığını neredeyse bu yan anlamlara borçludur. (Akerson, 2005)

Sinema göstergebilimi bir yan anlam göstergebilimi ya da bir temel anlam göstergebilimi olarak da tasarlanabilir. Yan anlam incelemesi sinemayla bir sanat olarak ilgilenmektedir. Estetik zorluk ve düzenlemeler (mısralar, kompozisyon, figür... diğer yanda çerçeveleme, kamera, ışık) yan anlamsal yinelemeler olarak kabul edilmektedirler. (Metz, 2012)

Göstergebilimsel yaklaşıma göre bir cümle nasıl kelimelerin bir araya gelerek anlamlı bir bütün oluşturmuş hâliyse, sinematik kodlarla göstergebilimsel kodlar bir araya gelerek anlamlı bir bütün oluşturabilir. Bu da, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkide yatmaktadır. Çünkü sinema filmleri, anlatım araçları rastgele bir araya gelmez. Aralarında anlamlı bir ilişki vardır. Lotman'a göre: *“Perdedeki her görüntü bir göstergedir, yani bir anlamı vardır, bir enformasyon taşıyıcısıdır. Kuşkusuz bu anlam iki çeşit olabilir; perdedeki görüntüler, bir yandan reel dünyadaki nesnelere yansıtırlar. Bu nesnelere ve görüntüler arasında semantik bir ilişki meydana çıkar. Nesnelere, perdede yansıtılan görüntülerin anlamları durumuna gelir. Öte yandan perdedeki görüntüler, ek olarak, ara sıra tamamen şaşırtıcı anlamlara da gelebilirler. Işıklandırma, montaj, uzaklık... Perdede yansıtılan nesnelere ek anlamlar kazandırabilir.”* (Lotman, 2011) Daniel Arijon, Film dilinin Grameri kitabında daha da ileri giderek, sinema dilinin uzlaşmış simgeleri dahi değiştirebilecek bir gücü olduğunu savunmuştur. (Arijon, 2005)

Göstergebilimsel yaklaşımla yapılacak analiz, söz konusu animelerdeki dinî ve ahlakî değerlerin yorumlanmasında tek başına yeterli olmayacaktır. Ülkemizin yetiştirdiği başarılı sinema göstergebilimcilerinden Seçil Büker'in de dediği gibi: *“Göstergebilimci filmi çekmez, nasıl çekilmesi gerektiğini de söylemez; filmi anlamak ister, tıpkı izleyici gibi. Ama üst okuma yapar; üst dil kullanır; filmin nasıl anlaşıldığını anlamak ister: Metni okur ve metnin anlama sürecinin ne olduğunu açıklar.”* (Büker, 1985) Bu düşünceden yola çıkarak

göstergelerin yan anlamlarının yorumlanmasında ve yorumların tematik sınıflandırılmasında güvenilir bir yöntem olarak içerik çözümlemesi kullanılacaktır.

İçerik çözümlemesi, metinden çıkarılan geçerli yorumların bir dizi işlem sonucu ortaya konulduğu bir araştırma tekniğidir. İçerik çözümlemesi kayıtlı metinlerin analizine yönelik bir yöntemdir ve mesajın kapsadığı, taşıdığı ve ilettiği enformasyonuna odaklanır. Daha geniş anlatımla, içerik çözümlemesi insan etkileşimlerinin, gazete içeriklerinin, televizyon programlarının, roman ve filmlerdeki karakterlerin betimlemesine, politik konuşmalarda ve haberlerde kullanılan kelimelerin incelenmesine ve daha birçok konuda kayıtlı metinlerin araştırılmasına yarayan, uygulama alanı oldukça geniş bir yöntemdir. (Yıldırım, 2015)

İçerik çözümlemesi yapılırken temalardan yararlanılmış ve temalar her defasında ayrı ayrı başlıklandırılarak filmin kendi içindeki bütünlüğü göz önünde bulundurulmuştur. sanatçının sanat hayatının farklı dönemlerinde farklı görüşlerin etkisinde kalması, içerik çözümlemesini bu değişken yapı içinde yeniden yapılandırmayı ve tümevarımsal bir yaklaşımla sınıflandırmayı zorunlu kılmıştır.

6. Benzer Çalışmalar

Bu alanda ilk akademik çalışma 2010 yılında Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Sinema Bilim Dalında Aygün Şen Telci'nin *Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması* konulu yüksek lisans tezidir. Söz konusu çalışmada Japon tarihi, Japon kültürü ve yaşayışı ve Japon sineması hakkında araştırmalara yer verilmiş ve yönetmen Hayao Miyazaki'nin filmlerinden “Rüzgarlı Vadi”, “Komşum Totoro”, “Kiki'nin Dağıtım Servisi”, “Prenses Mononoke”, “Ruhların Kaçışı” ve “Yürüyen Şato” incelemeye tabi tutulmuştur.

2012 yılında Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema Televizyon Anabilim Dalında Çiğdem Taş Alicenap, *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği* adlı doktora çalışmasını yapmıştır. Söz konusu çalışmada konu, Miyazaki filmlerinde ortak konu ve motifler, “Karakter”, “Zaman-Mekân”, “Kültürel Etkileşimler ve Türkiye Yansıması” başlıkları altında işlenmiş, son olarak da Japon çizgi film sektörü, Miyazaki ve Türkiye’de çizgi filmin durumu üzerine değerlendirmeler yapılmıştır.

2013 yılında İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalında Bahar Muratoğlu, *Görsel Anlatı Yapısı ve Canlandırma Sineması: Hayao Miyazaki Sineması'nın İncelenmesi* isimli doktora tezini hazırlamıştır. Söz konusu çalışmada kültür, mit

ve semboller, Hayao Miyazaki ve “Ruhların Kaçışı” filmi üzerinden ayrıntılı bir şekilde incelendikten sonra diğer çalışmalardan farklı olarak “Ruhların Kaçışı” filmiyle ilgili alan çalışması yapılmıştır.

2014 yılında İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalında Yüksel Balaban, *Canlandırma Filmlerinde Kültür Bağlamında Beden Dilinin Kullanımı: Disney ve Miyazaki Filmlerinin İncelenmesi* konulu doktora tezini hazırlamıştır. Söz konusu çalışmada canlandırmanın öncüleri ve canlandırmanın temel prensipleri, beden dili kavramı ve beden dilinin canlandırma sanatındaki yeri incelenmiş, son olarak da örnek filmler üzerinden kültürün, canlandırma filmlerinde beden dili ve jestler üzerindeki rolü ve yansımalarına ilişkin karşılaştırmalı içerik ve beden dili analizi yapılmıştır.

Yine 2015 yılında Yüksek Balaban’ın Uluslararası Sinema ve Din Sempozyumunda sunduğu ve DEM Yayınları tarafından “Sinema ve Din” adıyla kitaplaştırılan makaleler kitabında yer alan *Miyazaki Sinemasında Şintoizm Göstergelerinin Sunumu* adlı araştırması Miyazaki sinemasının dinî bağlamda incelendiği bir çalışmadır. Söz konusu çalışmada Şintoizm, Miyazaki sineması ve anime tarihi incelendikten sonra “Komşum Totoro” filmindeki Şintoist göstergelerin analizi yapılmıştır.

I. BÖLÜM: KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Japon Canlandırma Sineması Animenin Tarihi

“Çelik zırhları ve mayın tarlalarıyla korunan sınırları,yumuşak ve dost canlısı bir dokunuşla aşarak, genç ve diri beyinleri hedef alan bu masum grafik ürünlerinin ikna kudreti ve dönüştürücü etkisi, şapka çıkartılacak kadar hayret vericidir. Çizgi romanın, grafik romanın ve animasyonun Japon kültrünü, bakış açısını ve ihtiraslarını aktarırken sergilediği performansı incelemek son derece aydınlatıcı bir deneyimdir.” (Öztekin, 2011)

Fransızca kökenli bir kelime olan animasyon; resim ya da nesnelerin, hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir. Animasyon ustalarından Norman McLaren, animasyonu; hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi sanatı olarak tanımlamıştır. McLaren’e göre; her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden animasyon, “kareler arasında yer alan görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır.” (Şenler, 2005)

Japon sanatçılar tarafından yapılan animasyon eserlerini isimlendirmek için animasyon kelimesinin Japonlaşmış hâli olan “anime” kelimesi kullanılır. Japon olmayanlar için bu fark ve sınıflandırma daha çok filmin etnik kökenini belirtmek içindir. (Öztekin, 2011) Çünkü animenin yaygın olduğu kültür, Japonya’da popüler kültürken mesela Amerika’da alt kültürdür. Ancak bu durum, değerlerin değişkenliğiyle orantılı olarak değişebilir. (Napier, 2008)

Animasyonun herkesçe bilinen tanımları olabilir; fakat bir popüler kültür ihraç ürünü olmasının yanında, ürettiği yüksek kültürle “anime”, artık sadece İngilizce animasyon kelimesinin kısaltılmışı olarak kullanılmaktadır. (Napier, 2008) Amerikan piyasasında Japon animasyonunu tanımlamak için “Japanimation” ifadesi de kullanılmaktadır. (Mohd Amir Mat Omar, 2011)

Manga ve bu mangalardan doğan animeler birçok araştırmacıya göre geleneksel Japon sanatlarından doğmuştur. Ancak bu köken dayandırmanın sık sık devlet sansürüne uğrayan sanatçıların sansüre karşı aldıkları bir önlem olduğunu söyleyen araştırmacılar da vardır. (Öztekin, 2011) Manganın ortaya çıktığı zamanı tam olarak söylemek zor olsa da, 12. yüzyılda Budist rahiplerin parşömen kâğıtlarına yaptığı ardışık illüstrasyon sanatıyla başladığı düşünülmektedir. (Brenner, 2007)

Japon geleneksel sanatlarının mangaların ve animelerin gelişmesinde önemli bir rolü vardır. Bu sanatlardan biri Emakimonodur. Emakimonolar uzun ince kâğıt tomarlarının ard arda eklenmesiyle oluşur. Bu kâğıt tomarları uzun bir ipek şeride yapıştırılır ve sonrasında tomarlar kol boyu açılarak sağdan sola okunurdu. (Öztekin, 2011) Emakominoların bu ardışık yapısının manga ve animenin teknik kökenlerini de oluşturduğu düşünülmektedir. 17. yüzyılda matbaanın Japonya’da yaygınlık kazanmasıyla tomarların yerini ağaç baskı tekniği olan ukiyo-e almıştır. Muromachi döneminde ise resimleme sanatı Çin etkisine girmiştir ve chinzo denilen iki boyutlu minyatürvari resimleme tekniği yaygınlaşmıştır. Emakinonolara göre daha realist bir yapıya sahiptir.

Geleneksel Japon resminin modern karşılığı olan Manga, kelime olarak “oyunbaz, haşarı, uçarı resimler” demektir. Manga kelimesinin modern anlamda ilk kullanımı Rakuten Kitazawa’ya (1876) aittir. (Gürova, 2017) Daha sonraları da ukio-e sanatçısı Hokusai Katsushika’nın öğrencileri için hazırladığı eskiz ve vinyetleri adlandırmak için kullanılmıştır. Manganın bugünkü modern hâline dönüşmesi İngiliz subay Charles Wirgman’ın Japan Punch adında bir dergi çıkartmasıyla başlar. C. Wirgman, Japon karikatürünün babası sayılır ve adına her yıl anma törenleri düzenlenir. (Geçmişten Günümüze Manga Tarihi, 2019) Ardı ardına çoğalan ve Japonya’daki yabancılara yönelik olan bu dergiler Japon sanatçıların üslubunu etkilemeye başlar. Şogun idaresinin siyasi yasaklarının gölgesindeki Japonya’da uzun bir süre çocuklar için ve siyasi olmayan çizgi bantlar ve çocuk magazinleri yapılmaya devam eder.

1920’li yıllardan sonra başlayan işçi hareketlerinin ülkeye getirdiği değişim rüzgârı 1931 Mançurya olaylarıyla zirveye çıkar ve ondan sonraki on yıl boyunca sanatçılar büyük bir baskı ve sansüre uğrar. Manga sanatçıları devlet tarafından propoganda amaçlı kullanılır. Bütün bu baskılara rağmen çocuklar için çizgi romanlar yayınlanmaya devam eder ancak bunlar da militarizmin etkisindedir. Pasifik savaşı çocuk yayımları da dâhil sansürü arttırır ve beraberinde ekonomik krizi de getirir. Kâğıt yokluğu ve matbaaların savaştan zarar görmesi nedeniyle mangalar basılamaz hâle gelir. Bu zorlu süreç beraberinde Manga kiralama olayını getirir ki bu kiralama geleneği Japonya’da ve dünyanın çeşitli yerlerinde hâlâ devam etmektedir. (Geçmişten Günümüze Manga Tarihi, 2019)

Japonya’nın İkinci Dünya Savaşı yenilgisinden sonraki 7 yıl boyunca müttefik devletler tarafından askeri, savaş ve dövüş konulu veya tarihi manga yayınlaması yasaklanmıştır. Japon toplumunun samuraylardan gelen savaşçı kimliğinin yeniden uyanmaması için yapılan bu sansür 1952 San Francisco Barış Antlaşması’na kadar sürmüştür. (Öztekin, 2011)

Japon sanatçıları İkinci Dünya Savaşından sonra yıkıma uğrayan anlam dünyalarını yeniden kurmaya çalışmışlardır. Kimi zaman fantastik bir iyimserlikle, kimi zaman ağır yüklü animelerle bu anlam dünyasını yeniden kurmayı başarmışlardır.

İfade özgürlüğünün ve toplumsal değişimin etkisiyle bazı sanatçılar daha gerçekçi ve dramatik bir tür olan gekiga tarzına yönelmişlerdir. Gekigalar sadece üslup olarak değil konu olarak da diğer mangalardan ayrılırlar. Gekigalar yetişkinlere özgü daha ciddi konuları işlerken, mangalar gekiga sanatçılarına göre daha çocuksu ve hayalperest bir tarzı temsil etmekteydi. (Öztekin, 2011)

Savaştan sonraki manga tarzının mimarı Osamu Tezuka'dır. Japonya'da manga tanrısı olarak bilinen Osamu Tezuka, Miyazaki gibi kendisinden sonra gelen pek çok sanatçıyı etkilemiştir. (Alicenap, 2012) Tezuka'nın ilk dönem eserlerinde Disney etkisi hâkimdir. Yeni şeyler denemekten korkmayan Tezuka Japon okuyucular için mangadan animeye giden yolu açmıştır. Shojo tarzını ve iri gözleri mangaya katan Tezuka'dır. (Albayrak B. , 2017) Tezuka'nın hikâyeyi anlatmak için çizgi film yapar gibi sayısız kareler kullanması çok geçmeden sessiz ve kimi zaman sözsüz karelerden oluşan Japon animesinin önünü açacaktır. Sinemaya olan ilgisi Tezuka'yı zamanla animeye yönlendirmiş ve Japon animelerine daha az çizim gerektiren ekonomik teknikler kazandırmıştır. Tezuka sinema tekniklerini mangalara uyarlamış farklı bakış açılarıyla karelere hareket katmıştır. (Telci, 2010)

Mangalar ve ardılları olan animeler İkinci Dünya Savaşının ve nükleer felaketlerin izlerini taşır. Savaş teknolojisi üretmesi yasaklanan Japonya kendisini yeniden yapılandırırken yeni bir teknoloji felsefesi de geliştirir: Öyleki çizgi sanatlardaki insanla teknoloji, insanla makine arasındaki bu çatışma ve kıyamet senaryoları popüler Japon çizgi sanatlarının karakteristiğini ve ana temasını oluşturur. Osamu Tezuka'nın macera bilim kurgu türünün ilk örneği olan Astro Boy'u bu çatışma'yı yansıtan bir örnektir. Astro Boy 1960'lı yıllarda animasyona uyarlanmış ve televizyon dizisi olarak gösterime girmiştir. Karakter tasarımlarında Amerikalı sanatçıların etkisinde kalan hatta iri gözleri onlardan esinlendiği söylenen Tezuka, bu karakterleri Japonlaştırmış ve ukiyo-elerdeki gibi mekânlar kullanmıştır. Tezuka, sadece karakterleriyle değil konularıyla ve mangaya kattığı duygularla Japon insanının barışa dair umudunu yeşertmeyi başarmıştır.

Japon anime dünyasında mangaların devamı olarak görülen animeler Japonya'ya ilk olarak 1908-1910 yılları arasında Fransa ve İngiltere'den gelmiştir. Gerçek anlamda ilk çizgi filmi yapan Fransız karikatürist ve animasyon sanatçısı Emile Cohl'un eserleri Japon sanatçıları üzerinde büyük etki bırakmıştır. (Telci, 2010)

Japon film endüstrisinin iki büyük şirketi olan Toei ve Nikkatsu'nun anime filmlere yönelmesiyle çocuklar için animasyon yapımı hızlanmış, 1920'lerin başında devletin çocuklar için yapılan animasyonları destekleme kararı alması ve film yasası çıkarmasıyla animasyon sanatı daha çok kontrollü ve eğitici bir çizgide devam etmiştir. Hatta bu eğitici animeler çocukları sinemanın olumsuz etkilerinden korumak için kullanılmıştır. (Telci, 2010) 1930-1940'larda gittikçe şiddetlenen militarist politikaların tesiriyle bu didaktik yaklaşım daha da keskinleşmiş, Japon hükümetleri animasyonları propaganda amaçlı kullanmıştır. “Şeftali Çocuk Momotaro” militarist yapısıyla bu animasyonların ilk örneklerinden biridir. Daha sonra Momotaro'nun başka maceraları da buna eklenmiş “Momotaro”nun Kutsal Deniz Savaşçıları” animasyonu, ilk uzun metrajlı Japon animasyonu olarak Japon Deniz Kuvvetleri tarafından finanse edilmiştir. İkinci Dünya Savaşından sonraysa, Amerikan İşgal Kuvvetleri yönetimi, Japon vatansızlığını ve militarizmi hatırlatan bu çizgi filmleri yok etmiştir.

İkinci Dünya Savaşından sonraki ekonomik sıkıntıların animasyon piyasasını etkilemesi ve Amerikan animasyon filmlerinin ülkeye akın etmesiyle Japon animasyonu bir fetret dönemi yaşasa da Toei Stüdyosunun yaptığı, 1958 yılında gösterime giren, Hakuajaden (Beyaz Yılan Efsanesi) animesi ilk renkli uzun metrajlı film olarak Japon anime sanatında yeni bir devrin başlangıcı olmuştur. Bu dönemden sonra Japon sanatçılar kendi stillerini oluşturmakla kalmamış, 1960'lı yıllardan itibaren renkli televizyon dizileri yapmaya başlamıştır. Tezuka'nın mangasından uyarladığı Astro Boy, Aslan Kimba bu dönemin başarılı örneklerindedir. Tezuka'dan sonra Japon animesini ülkesinde ve dünya çapında temsil eden isim Hayao Miyazaki olmuştur.

Japon ilerlemesini İkinci Dünya Savaşıyla, Hiroşima ve Nagazaki'ye attığı bombalarla durduran ve Japon halkının kültürel mirasına sansürler uygulayan işgalci Amerika'nın etkilediği Japon anime sanatı bugün Japonya'nın kültürel mirası hâline gelmiştir. Aynı Amerika yıktığı Japonya'yı bütün kurumlarıyla birlikte yıktığı yeniden inşa etmeye çalışmış, yeniden şekil vermeye çalıştığı Japon anime sanatı ve sinemasını Amerikan ordusunun bir propaganda aracı olarak kullanmıştır. Fakat yeniden ayağa kalkmayı başaran Japonya'nın sanatçıları Amerika'nın propaganda aracı olarak ülkelerine getirdiği çizgi film sanatını başarılı bir şekilde Japonlaştırmayı başarmıştır. Hatta Japon kültürü araştırmacısı Susan Napier'in Annalee Newitz'den aktardığına göre; “*kitle kültürünün Amerikan hâkimiyeti altında olmasının itirazsızca kabullenildiği ve yerel kültürün yayılmacı küresellekle çatıştığı ya da onun altında ezildiği bir dünyada anime, örtülü bir kültürel direnişin son kalesidir.*” (Napier, 2008)

Japon animelerinde çoğunlukla iri gözler, uzun bacaklar ve kollar, renkli saç stilleri ve fantastik giysiler kullanılır. Bu ayrıntılar karakterlerin duygu dünyalarını, kişiliklerini ve misyonlarını anlatır. Yine animelerde karakterin duygularını yansıtan en belirgin unsur gözlerdir. Japonlar kendilerini kuru yani akılcı olan Batı'ya kıyasla ıslak yani duygusal bir kültür olarak görürler. Bu yüzden duygulara, tere ve gözyaşına kutsallık atfederler. Karakterlerinin fiziksel özellikleri Japonlara benzemese de, ıslak bir kültürün ürünü olan iri ve ard arda gelen gözyaşları Japon animelerinin karakteristiği olarak kabul edilebilir.

Animeler Japonya'nın yüksek kültür üzerine inşa ettiği ve bütün dünyaya pazarladığı bir popüler kültür ürünüdür. (Napier, 2008) Bu kültür ihracatının başarısında anime karakterlerde görülen Mu-kokuseki¹ etkisinin de payı vardır. Japon kültür eleştirmeni Koichi Iwabuchi'nin belirttiği gibi; Japonya'nın kültürel genişlemesi, 'kültürel açıdan kokusuz ürünler' yaratmak için ihracatın belirgin şekilde Japon niteliklerini bulanıklaştırma stratejisine dayanmasındandır. Özellikle, ihracata yönelik animasyon ve oyun yazılımları mu-kokuseki'ye eğilimlidir. (Iwabuchi, 2002) Bu etkinin, animenin Japon kökenlerine rağmen itekleyici gücünün ve rakibinin Disney animasyonları olmasından kaynaklandığını söylemek mümkündür. (Albayrak B. , 2017)

Mu-kokuseki etkisine rağmen animeler, anlatılar içindeki pek çok Japon referansı yanında, anlatı üslubu, öykünün akış temposu, imgeler, espriler, büyük bir derinlik ve geniş bir yelpazeyle sergilenen duygular bakımından da Disney animasyonlarından oldukça farklıdır. (Napier, 2008) Susan Napier'in S.Pointon'dan aktardığına göre, Amerikan pazarı için değiştirilen diğer ithal medya ürünleriyle kıyaslandığında animenin içerdiği anlatıların hoşça gidecek biçimde değiştirmeye adapte etmeye yönelik hiçbir uzlaşmacı adım atılmamıştır. (Napier, 2008)

Anime bir filmi rasyonel evrende çekilmiş bir sinema filminden ayıran en önemli unsur kendi kozasını ördüğü fantazyadır. Animelerin tarihi ve kültürel alt yapılarına ve konularına rağmen gerçek ve kanıtlanmış didaktik bilgilere uyma zorunluluğu yoktur. Bu sınırsız özgürlük Japon sanatçılara dünyayı istedikleri gibi görme ve gösterme özgürlüğü sağlamıştır ki bu da animenin gerçek karakteristiğini oluşturur.

Anime köklerini geleneksel Japon resminden ve mangadan aldığı gibi modern sanatlardan da etkilenir ve bunlar birleşerek popüler kültürü oluşturur. Animenin işlediği konular bu ortak popüler kültüre aşina olan insanlar için tanıdiktır. Animeler her yaşta ve

¹ Mukokuseki: Vatansızlık, kokusuzluk. Anime karakterler oluşturulurken ırksal ve etnik özelliklerin silinmesi ve belirli bir kültürü veya ülkeyi içine alacak herhangi bir bağlamın silinmesidir. Örneğin Japonlar çekik gözlü ve siyah saçlıysa; anime karakterleri iri gözlere ve renkli saçlara sahiptir.

seviyeden izleyici için bir eğlence aracı olmasının yanında güncel meseleler konusunda da gündem oluşturabilirler. Ulaştıkları kültür alanının genişliği bir çok sanat türüne göre daha iz bırakıcı olabilir. (Napier, 2008)

Animeler, artık öncülleri olan mangalar gibi “Japon halk kültürünün bir ürünü” hâline gelmişlerdir. (Binark, 2002) Susan Napier’ın da dediği gibi: *Resim merkezli bir medeniyete mensup olan Japonlar Geçmişten günümüze görüntülerin kelimelerin çizgilerin ve anlamlarını resimlerin ve şiirlerin sürekli iç içe geçmesi ile karakterize edilen bir piktografik modda kendilerini sürekli ifade etmişlerdir ve anime ve manga da bu eylemin yeni ürünleridir.* (Napier, 2008) Bu piktografik ifade biçimi sadece eğlence ve sanatsal amaçla kullanılmamış her türlü eğitim alanında materyal olarak ön plana çıkmıştır. Günümüz Japonya’ında politikacılar, iş adamları, ev hanımları, eğitimciler ve öğrenciler öğrenmek istedikleri konularla ilgili eğitici mangalara rahatlıkla ulaşabilmektedir. (Telci, 2010)

Bir eğlence ve eğitim aracı olmasının yanında, animeler ve ayrılmaz öncülleri olan mangalar günümüzde de, bir kitle iletişim aracı olarak Japon toplumunun duygularının, korkularının, inançlarının ve arzularının yansıtıcısı olmaya devam etmektedir. (Mousavi, 2017)

Bununla beraber manga ve animenin bu denli sürükleyici etkisi Japon halkı için zaman zaman kaygı uyandırıcı olabilmıştır. Japonya’da bazı anime ve mangaların içerdikleri cinsellik ve şiddet, tartışma konusu olmuş, aile ve eğitim sistemini hedef alan manga ve animeler, toplumsal değerlere saldırarak sosyal açıdan sağlıklı gençlerin yetişmesine neden olmakla suçlanmıştır. (Telci, 2010) Buna benzer suçlamalardan biri de, yeni yetme shojo karakterlerin gençleri ahlakî anlamda olumsuz etkilediğidir. (Napier, 2008) Bu kaygıda Japonya’da ses getiren çocuk cinayetlerinin, çocuk pornosunun etkisi fazladır.

20 Mart 1995’te Tokyo Metrosu’na yapılan ve sarin gazı saldırısını düzenleyen Yüce Gerçek Tarikatı (Aum Şinrikyo) tarikatının üyelerinin sıkı birer manga anime takipçisi olması araştırmacılar tarafından detaylı bir şekilde incelenmiştir. Saldırının nedenleri üzerinde çalışan ekipten Japon din araştırmacısı Nobutaka Inoue, sanal gerçeklik kavramı üzerinde durdu ve anime ve mangaların gençlerin gerçeklik algısını bozabileceği ihtimalini gündeme getirdi. (Gardner, 2006) Japon medyası, Aum Shinrikyo saldırısı ve Akhiabara katliamı gibi şiddet olaylarının faillerinin manga ve anime hayranları olmasından dolayı, bu ürünlerin gençlerin ruh sağlığı ve ahlak yapısı üzerinde olumsuz etkilerini gündeme getirmiştir. (Napier, 2008) Mutlu Binark’ın da “Neden Japon Popüler Kültürü Neden Manga” makalesinde dile getirdiği gibi; Japonya’da eğitim bilimleri ve psikoloji alanında yapılan ana akım çalışmalarda anime

ve manga ürünlerine kuşkuyla yaklaşmış, bu ürünlerin tüketiminin başta çocuklar olmak üzere insanları sahte dünya kurgularında yaşamaya yönlendirdiği öne sürülmüştür. Benzer tartışmalardan biri de; feministlerin, shojo karakterlerin ataerkil aile ilişkileriyle ilgili kafa karışıklığına yol açması endişesi ve insan vücudunun cinsel metalaştırılması eleştirisidir. (Binark, 2002)

Manga ve animelere olan ilginin artık bir yumuşak güç unsuru olarak kullanılabilecek seviyeye gelmesi, bazı ülkelerde siyasi gerginliklere ve kültürel endişelere neden olmuştur. Örneğin Miyazaki'nin filmlerinden *Ruhların Kaçışı*, Japon dinî alt yapısından dolayı yayınlanmasından 18 yıl sonra Çin sinemalarında kendine yer bulabilmiştir. (Marshall, 2019)

Ülkemizde de 2000'li yıllarda *Pokemon* filminden etkilenip ben "Pikaçu'yum" diyerek balkondan atlayan çocukların haberi uzun süre hafızalardan silinmemiştir. (Türkiye Gazetesi, 2000) Bu olaylar üzerine sağlık bakanlığı çizgi filmlerin incelenmesi için bir kurul oluşturmuş, hazırlanan raporlar neticesinde *Pokemon* animesi RTÜK tarafından yayından kaldırılmış, yayımlandığı kanal olan ATV de bir günlüğüne kapatma cezası almıştır. (PokemonMaster, 2019) Mitolojik ve fantastik unsurların bolca kullanıldığı animelerin çocukların nesnel dünyayı algılamalarını sağlayan gerçeklik algılarına zarar verme ihtimali vardır. Din eğitimi açısından bakarsak, fantastik birçok öğeyi barındıran bu filmlerin dinî ve soyut konuların basit algılanmasına yol açma ihtimali de vardır. (Yorulmaz, 2015)

Japon anime sanatı, dünya sinema ve televizyon tarihinde sanatsal ve ekonomik anlamda önemli bir yere sahip olmasından dolayı tartışılmaya devam edecektir. Son yıllarda giderek artan akademik çalışmalar, animenin göz ardı edilemeyecek önemli bir kültür ürünü olmasından ve artan hayran kitlesinden kaynaklanmaktadır.

1.2. Hayao Miyazaki ve Filmleri

5 Ocak 1941 yılında Tokyo'da dünyaya gelen Miyazaki, ailesinin 4 erkek çocuğunun ikincisidir. Babası savaş uçakları için parça üreten bir şirketin yöneticisiydi. Hem babasının savaşa katkı sağlayan mesleğinden, hem de kriz dönemlerinde bile çevrelerinden daha rahat bir yaşam sürmelerinden dolayı Miyazaki hayatı boyunca suçluluk hissetmiştir. (Şeko, 2017) Otoriter ve aydın bir kadın olan annesi ise spinal tuberculosis adlı bir hastalık nedeniyle 1947-1955 yılları arasında hasta yatmıştır. Savaş nedeniyle farklı farklı okullarda eğitim almak zorunda kalmıştır.

Miyazaki lise yıllarında hayranı olduğu Tezuka gibi çizgi roman çizeri olmak istemektedir ama o güne kadar sadece uçak ve savaş gemileri çizmiş insan figürüyle ilgilenmemiştir. 1958 yılında Toei stüdyolarının piyasaya sürdüğü ilk renkli anime filmi olan Hakuja Den onu etkileyecek ve canlandırma sinemasına yönelmesine neden olacaktır.

1962 yılında Gakushuin Üniversitesinde uluslararası ilişkiler ve ekonomi okumaya başladı. Japon imparatorluk ailesiyle yakın bağları olan bu üniversitede okurken Marksizmin etkisine girdi. Okuduğu bölüme rağmen animasyon hayalinden vazgeçmedi ve devamlı çizerek bu işi yapmanın yollarını aradı. Bu arada okuldaki çocuk edebiyatı araştırma topluluğunu keşfetmesi onun hayatında yeni bir dönüm noktası olacaktır. Japon edebiyatının yanında dünya çocuk edebiyatının başarılı örnekleriyle tanışması bu dönemdedir. Sonraki yıllarda animelerindeki pedagojik hassasiyet ve dünya edebiyatından beslenen geniş perspektifte bu grubun etkisi oldukça fazladır.

Mezun olduğu sene meslek olarak çizgi film yapmaya karar verir ama henüz amatördür. Arkadaşı Takahata ile Toei Animasyon Şirketinde animatör olarak çalışmaya başlar. 1965 yılında Takahata ve animasyon yönetmeni Otsuka Yasuo ile *Güneşin Prensi: Horus* adlı anime filmi üzerinde çalışmaya başladı. Yönetmenlerin isteğiyle çalışma ekibine katılan Miyazaki, filmin yapımında kilit rol oynadı ve Horus, Miyazaki'nin kariyeri için önemli basamak oluşturdu. (Miyazaki Hayao ve Eserleri, 2002)

Yine 1965 yılında Disney tarzı *Gulliver'in Uzay Gezileri* adlı bir yapımda çalışmış daha sonra bu yapım Amerika'ya satılmıştır. Miyazaki 1969 yılında, *Çizmeli Kedi* adlı anime filminde animatör olarak görev aldı. Film Moskova Film Festivali'nde ödül kazandı. Aynı yıl Toei animasyon sorumlusu Akemi Ota ile evlenmiş ve oğlu Goro dünyaya gelmiştir.

Televizyonlara hazır ve seri yapımlar hazırlamaya başladığında Toei Stüdyosu adeta bir çizgi film fabrikasına dönüşür. Miyazaki bu durumdan rahatsızdır; çünkü böyle bir fabrikada çalışarak hayallerini gerçekleştiremeyeceğinin farkındadır.

1971 yılında, Miyazaki ve Takahata Toei'yi terk ederek yeni bir animasyon şirketi olan A-pro'ya katıldılar. Burada çalışırken, Astrid Lindgren'in *Pippi Uzunçorap* adlı hikâyesinin uyarlama telifini almak için İsveç'e gittiler ancak bunda başarılı olamadılar. Bunun üzerine, Miyazaki ve Takahata beraber 1972 yılında *Panda Kopanda* adlı filmi yaptılar. Bu filmin karakteri olan küçük kız Pippi'yi andırmaktadır.

Televizyonlar için diziler hazırlamaya devam eden ikili 1974 yılında, ülkemizde de gösterilmiş olan *Heidi* adlı TV anime serisini yaptılar. 1978 yılında Miyazaki, dünya klasikleri dizisinden ayrı olarak senaryosunu kendisinin yazıp yönettiği *Future Boy Conan* adlı TV

serisini yaptı. Yine ülkemizde de yayınlanan *Yeşilin Kızı Anne* adlı televizyon dizisinden, kendi filmlerine yönetmenlik yapabilmek için yapım aşamasındayken ayrıldı. (Şeko, 2017)

1979 yılında Lupin III adlı bir anime serisi için *Cagliostro Kalesi* adlı filmi yaptı. İlk yönetmenlik yaptığı film çok büyük bir gişe başarısı yakaladı. Film dönemin canlı ve bol aksiyonlu çizgi romanlarından etkiler taşımaktadır fakat Miyazaki 1981 yılında senaryosunu kendi yazıp yönetmenliğini kendisi yaptığı fakat telif sorunları yüzünden tamamlayamadığı son televizyon dizisi Sherlock Hound'dan sonra kendi tarzının sinyallerini veren hayallerindeki animasyon tarzını oluşturmaya başladı.

Artık televizyon dizileri hazırlamayan ve Animage dergisinin manga çizme teklifini kabul eden Miyazaki burada uzun süre manga çizmiştir. Derginin editörü Suzuki'nin uzun uğraşları sonucu *Rüzgarlı Vadi*'yi mangadan çizgi filme dönüştürme teklifini kabul etmiştir. Miyazaki'yi uluslararası üne kavuşturan bugünkü tarzındaki ilk filmi *Rüzgarlı Vadi*'dir. Filmde gelecekte dev böceklerle dolu zehirli ormanların her yeri kapladığı dünyada, aç gözlü insanların doğayı ve halkını yok etmesini önlemeye çalışan bir prensesin hikâyesi anlatılmaktadır. Bu prenses adını Homeros'un Odesa destanındaki yardımsever prenesten almıştır.

Nausicaa'nın ardından Takahata ile birlikte 1985 yılında Stüdyo Ghibli adını verdikleri kendi animasyon stüdyolarını kurdular. 1986 yılında ise Miyazaki, Stüdyo Ghibli'nin ilk filmi olan *Gökteki Kale: Laputa* filmini yaptı. 1988 yılında, hikâyesini kendisinin yazdığı Komşum Totoro adlı filmi yönetti. Film Miyazaki'nin hayatıyla ve annesinin hastalığıyla paralellikler taşıdığı için biyografik olarak da kabul edilir. (Napier, 2008)

Japon Yazar Eiki Kadano'nun aynı adlı eserinden uyarlanan 1989 yapımı *Kiki'nin Dağıtım Servisi* adlı filmi çok büyük bir gişe başarısı yakalamıştır. Uçuş sahneleri ile ünlene Kiki, 1989 yılının en çok gişe hasılatı getiren Japon filmi olmuştur. Bu filmden sonra Suzuki stüdyonun başına getirilmiş ve Stüdyo Ghibli, Tokyo'daki yeni binasına taşınmıştır.

Uçmayı çok seven Miyazaki, üç yıllık bir aradan sonra yaptığı *Porco Rosso* filminde uçaklar ve uçuş teknikleri konusundaki bilgisini filme çok iyi yansıtmayı başarmıştır. Miyazaki, 1995 yılında Stüdyo Ghibli'nin *Yüreğimin Sesi* adlı filminin senaryosunu yazdı.

1997 yılında çıkan *Prenses Mononoke* konusu ve kullanılan animasyon teknikleri ile büyük ün kazanmıştır ve o sıralarda Japon animasyonlarının Japonya dışındaki giderek artan popüleritesine büyük katkıları olmuştur. *Prenses Mononoke*'nin yapımı sırasında Ghibli,

Disney'le bir antlaşma yapmış ve Ghibli yapımlarının uluslararası sinema haklarını elde etmiştir. (Şeko, 2017)

2001'de *Ruhların Kaçışı* ile Miyazaki kariyerinin en üst noktasına ulaşmıştır. Berlin Film Festivali'nde büyük ödülün ilk defa bir animasyon filmine verilmesi ile çok büyük bir ün kazandı. Ardından Amerikan Sinema Akademisi tarafından verilen En İyi Animasyon Oscarı ödülünü aldı. *Ruhlarının Kaçışı*'nın bu büyük başarısının ardından 2004 yılında Diana Wynne Jones'in aynı adlı eserinden uyarlanan *Howl'un Yürüyen Şatosu*'nu yapmıştır.

2004-2008 yılları arasında yetişkinlere yönelik manga serileri yayınlamaya devam etmiş, 2008 yılında yine pek çok ödüle layık görülen *Küçük Deniz Kızı Ponyo*'yu yapmıştır. 2010 yılında *Aşırıyıklar* filminin 2011 yılında *Tepedeki Ev* filminin senaryosunu ve yapımcılığını üstlenmiştir. 2013 yılına gelindiğinde son filmim dediği *Rüzgar Yükseliyor*'u gösterime sokmuştur. Pek çok yönüyle diğer filmlerinden ayrılan *Rüzgar Yükseliyor*, İkinci Dünya Savaşını anlatan ve otobiyografik özellikler taşıyan en gerçekçi filmidir. Bu filmden sonra emekliliğini duyuran Miyazaki 2016 yılında *Küçük Tırtıl Boro* adında yeni bir film çekmek istediğini duyurmuştur. Filmin sanatçının daha önce hazırladığı bir kısa filmin uzun metrajlısı olarak 2019 yılında gösterime girmesi beklenmektedir.

1.3. Hayao Miyazaki'nin Filmografisi ve Aldığı Ödüller

Yıl	Başlık	Yönetmen	Yapımcı	Yazar	Notlar
1979	Kagliostro'nun Şatosu	+		+	Uzun metraj
1984	Rüzgarlı Vadi	+		+	Uzun metraj
1986	Gökteki Kale	+		+	Uzun metraj
1988	Komşum Totoro	+		+	Uzun metraj
1989	Kiki'nin Dağıtım Servisi	+	+	+	Uyarlama / Uzun metraj
1991	Dün Gibi		+		Uzun metraj
1992	Kırmızı Kanatlar	+		+	Uzun metraj
1994	Pom Poko		+		Uzun metraj
1995	Yüreğinin Sesi		+	+	Uzun metraj
	On Your Mark	+			Müzik videosu
1997	Prens Mononoke	+		+	Uzun metraj
2001	Ruhların Kaçışı	+		+	Uzun metraj
	Kujiratori	+		+	Kısa film
2002	Koro no Dai-sanpo	+		+	Kısa film
	Mei to Koneko basu	+		+	Kısa film
	Kūsō no Sora Tobu Kikaitachi	+		+	Kısa film
	Sihirli Kedi		+		Uzun metraj
2004	Yürüyen Şato	+		+	Uyarlama/Uzun metraj

Yıl	Başlık	Yönetmen	Yapımcı	Yazar	Notlar
2006	Mizugumo Monmon	+	+	+	Kısa film
	Yadosagashi	+	+	+	Kısa film
	Hoshi o Katta Hi	+		+	Kısa film
2008	Küçük Deniz Kızı Ponyo	+		+	Uzun metraj
2010	Pandane to tamago hime	+		+	Kısa film
	Aşırıçılar		+	+	Uzun metraj
2011	Tepedeki Ev		+	+	Uzun metraj
2013	Rüzgar Yükseliyor	+		+	Uzun metraj
2013	The Kingdom of Dreams and Madness	+		+	Belgesel
2019	Boro the Caterpillar	+	+	+	Yapım aşamasında

Tablo 1: Hayao Miyazaki'nin filmografisi.

Aldığı Ödüller

Yıl	Filmin Adı	Ödülün adı	Kategori
2001	Ruhların Kaçışı	Akademi Ödülleri	En İyi Animasyon Film ödülü
1998	-	Winsor McCay Ödülü	-
2001	Ruhların Kaçışı	Annie Ödülleri	Bir Animasyon Üretiminde Üstün Yönetmenlik ödülü
2001	Ruhların Kaçışı		Bir Animasyon Üretiminde Üstün Senaryo ödülü
2013	Rüzgar Yükseliyor		Bir Animasyon Üretimindeki Senaryo Yazımında Üstün Başarı ödülü
2001	Ruhların Kaçışı	Berlin Uluslararası Film Festivali	Altın Ayı ödülü
1997	Prens Mononoke	Japon Akademisi Ödülleri	Yılın Film ödülü
2001	Ruhların Kaçışı		En İyi Film ödülü
2002	Yok		Yaşam Boyu Başarı Ödülü
2008	Küçük Deniz Kızı Ponyo		En İyi Animasyon Film ödülü
2013	Rüzgar Yükseliyor		En İyi Animasyon Film ödülü
2001	Ruhların Kaçışı	National Board of Review Ödülleri	En İyi Animasyon Film ödülü
2013	Rüzgar Yükseliyor		En İyi Animasyon Film ödülü
2004	Yürüyen Şato	Nebula Ödülleri	En İyi Senaryo ödülü

2001	Ruhların Kaçışı	Satellite Ödülleri	En İyi Sinema Filmi, Animasyonlu ya da Karışık Medya ödülü
2013	Rüzgar Yükseliyor		En İyi Sinema Filmi, Animasyonlu ya da Karışık Medya ödülü
2001	Ruhların Kaçışı	Saturn Ödülleri	En İyi Animasyon Filmi ödülü
2001	Ruhların Kaçışı	Tokyo Anime Ödülleri	Kayda Değer Giriş - Japon Filmi ödülü
			Yılın Animasyonu ödülü
			En İyi Yönetmen ödülü
			En İyi Senaryo ödülü
2004	Yürüyen Şato	Tokyo Anime Ödülleri	En İyi Yönetmen ödülü
			Yılın Animasyonu ödülü
2008	Küçük Deniz Kızı Ponyo	Tokyo Anime Ödülleri	Kayda Değer Giriş - Japon Filmi ödülü
			Yılın Animasyonu ödülü
			En İyi Yönetmen ödülü
			En İyi Orijinal Hikâye ödülü
2013	Rüzgar Yükseliyor	Tokyo Anime Ödülleri	Yılın Animasyonu ödülü
			En İyi Senaryo/Orijinal Hikâye ödülü
2005	Yok	Venedik Film Festivali	Altın Aslan - Onur Ödülü
2008	Küçük Deniz Kızı Ponyo	Venedik Film Festivali	Mimmo Rotella Vakfı Ödülü
			Gelecek Film Festivali Dijital Ödülü - Özel Mansiyon ödülü

Tablo 2: Hayao Miyazaki'nin aldığı ödüller.

1.4. Hayao Miyazaki Sineması

Çocukların ruhlarının önceki nesillerin tarihsel hafızasının mirasçıları olduğuna inanıyorum. Yaşlandıklarında ve hafızanın battığı gündelik dünyayı tecrübe ettiklerinde sadece derinlere inen bir film yapmam gerektiğini düşünüyorum. "Bu seviyeye gelebilsem mutlu olurüm. (Brooks, 2005)

Miyazaki sineması çevreci bir sinemadır. Bu çevrecilik çoğunlukla Japon dinî ve kültürel hayatının şekillendirdiği bir çevre ahlakına dayanır ve ekosentriktir.² Miyazaki'nin filmlerinde ekosentrik çevre ahlakını temsil eden kahramanlar sıklıkla antroposentrik çevre

² Batılı kültürlerdeki antroposentrik düşüncenin aksine Asya dinlerinden olan Şintoizm ve Budizm gibi dinlerde daha çok ekosentrik bir yaklaşım söz konusudur. Batı dünyası bilimsel ve teknolojik gelişmeler, sanayi devrimi ve endüstrileşme sayesinde insanın tabiatın efendisi olduğunu varsayar ve tabiatı kendi başına bir varlık olarak görmez. Her şeyin merkezinde insan vardır ve insan kendi istekleri için tabiat üzerinde sınırsız gücünü kullanabilir. Bitkilerin ve hayvanların canlı olmadıkları için herhangi bir hakkı söz konusu değildir. (Özdemir, 1996) Oysa Asya dinlerinde, doğa maneviyatından beslenen aynı zamanda doğayla insanın eşitliğine dayanan bir çevre ahlakı söz konusudur.

ahlakını savunan kahramanlarla çatışır. Filmlerinde insan kainat üzerinde hangi amaçla olursa olsun sınırsız bir güce sahip değildir. Tabiat, bitkileri, hayvanları her bir üyesiyle canlıdır ve duyguları olan bir organizmadır. Miyazaki animeleriyle kartezyen felsefenin ürünü olan, ben merkezli, tabiatla ilişkisi efendi-köle kıvamında olan batılı ahlak anlayışına (Ünverdi, 2013) adeta savaş açar. Bu yüzden Totoro’da, Gökteki Kale’de, Rüzgarlı Vadi’de, Ponyo’da ve Mononoke’de bu ekosentrikliğin izlerini görülür.

Miyazaki’nin filmleri insanla tabiatı eş değer tutan ve hatta zaman zaman tabiatı tanrılaştıran bir inanç sisteminden gelmektedir. Örneğin Ponyo’da Ponyo’nun babası insanların okyanusu kirletmesine öfkeli. Bu yüzden bir zamanlar insanken okyanusta yaşamaya karar vermiştir. Ponyo’nun da bu öfkeden dolayı insanlar arasında yaşamasını istememektedir. Gökteki Kale, insanın kendisini kainatın efendisi olarak görürse neler olabileceğini distopik bir şekilde göstermektedir ve Laputa her hâliyle bunun bir modelidir. Ben merkezci insanın en gelişmiş teknolojisine rağmen yenilgiye uğramaya mahkum olduğu anlatılır. Gelecek nesillere karşı sorumluluk bilinci ayrıntılı bir şekilde işlenir. Bazı filmlerinde daha karanlık ve distopik öğeleri seçmesi bu düşünceye hizmet etmektedir. Miyazaki filmleri ile bir çevre ahlakı önermektedir. Bu filmlerde doğanın metafizik ve içsel boyutu dışlanmaz ve dünyayı sadece bir araç olarak görenler nihayetinde dünyayı kaybedebilir.

İnsanın kâinattaki yerini ve konumunu yeniden tartışmaya açan bu filmlerde insanın ekosistemin içinde mütevazı bir yere sahip olduğunu vurgular. İnsanın mutluluğu ve sağlığı ekosistemin dengesinin yerli yerinde olmasına bağlıdır. Çünkü insan da bu sistemin bir parçasıdır ve ona bağımlıdır. Miyazaki’nin filmlerinde bu bağımlılık ve kainatın bir parçası olma sadece çevresel sorunlar bağlamında değil inanç bağlamında da ele alınır. Kainat cansız bir varlık değildir, organik bir varlıktır ve her şey birbirine çok hassas dengeler ile bağlıdır. Bu dengenin bozulması ve tahrip edilmesi çevre sorunları dediğimiz ve bugün tüm dünyayı tehdit eden sorunların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Modernizm ve pozitivism tecrübelerini yaşamış günümüzün postmodern insanı sadece tabiatta değil kutsal gelenekler ve semavi dinlerle ilgili yeni bakış açıları aramaktadır. (Özdemir, 1996)

Miyazaki’nin sineması inişler ve çıkışlarla doludur. Mesela mesiyani bir kurtuluş hikâyesinin ardından karamsar bir iyimserlik betimleyebilir. Miyazaki’nin filmleri aynı zamanda sakindir bu sakinliği sağlamak için zirve anları yerine yansıtıcı sakin anlar kullanır, izleyiciyle karakter bu anları ve mekânları beraber yaşar, beraber düşünür. izleyiciye fırsat verir, izleyici karakterin yanında duran sessiz arkadaşı gibidir. (Aguero & Singh, 2016)

Disney gerçek hayattaki efektlere ulaşmaya, benzetmeye çalışırken Miyazaki anime gerçekliğine benzetmeye çalışır. Ona göre gerçek, çizgide olandır ve hikâyesini ancak O anime gerçekliğinde anlatabilir. Bu da onu bir masal anlatıcısı yapar. Masal anlatıcıları bunu gerçeküstü zaman, mekân ve tekerlemelerle yaparken Miyazaki 2D Cell tekniği ile yapar. Filmlerinin başındaki mitolojik jenerikleri masal tekerlemelerine benzetebiliriz, gerçeküstücülük hakkında izleyiciyi hazırlamak ister gibidir.

Miyazaki bir “auteur”dur.³ Bir efekt için dijital veriler ve değerler yeterlidir ve istenilen sonuçları ulaşılır, fakat tamamlamak için insan emeği gerektiren Miyazaki’nin eşsiz stili onu herkese tanıtır. Bu da onun imzasıdır. Miyazaki’nin filmlerinin temelinde empati vardır hikâyelerin özünde gerçekçilik duygusu vardır. Daha ciddi bir çizgi roman türü olan Gekiga’dan esinlenen bir tarzı vardır. (Napier, 2008)

Prenses Mononoke, Rüzgarlı Vadi, Ruhların Kaçışı karakterleri shojo karakterlerdir. Cesur yüzleşmeye hazır kavga edecek kadar cesurdurlar. Fakat aynı zamanda cesurdurlar hikâyelerindeki insani iyi yön dikkat çeker. Karakterlerin hareketleri gösterişli değildir. Miyazaki filmlerinde boş hareketler ve zamanlar vardır. Zamanı ve mekânı hissettirmek için hikâyeyi yavaşlatır. Miyazaki izleyicinin bakışını eşleşmesini empatisini önemser. Bu yüzden kahramanları kusurludur. Bu onları gerçekçi yapar yanılan karakterleri de vardır. Miyazaki’nin animizmine insanlar da dâhildir.

Ahlakı ikilem bir kavram olarak göstermez iyi-kötü, doğru-yanlış, günah sevap şeklinde. Örneğin Leydi Eboshi ormanı yakmak istemiştir fakat aynı zamanda Iron Town’da hastalara bakmaktadır. Onlara genelevi kadınlarına iyi yaşam şartları sağlamaktadır. Bu da onun filmlerindeki ahlak anlayışını karmaşılaştırır. Onun dünyasında vahşet ve merhamet aynı anda varlığını sürdürebilir ama bunu göz alıcı bir sunum ve hikâye ile izleyiciyi karşısına almadan yapar.

Gelişmiş karakterleri ile çok iyi planlanmış olaylar dizisine rağmen Ruhların Kaçışı senaryosuz oluşturulmuştur. Aslında Miyazaki’nin hiçbir filminin senaryosu yoktur. Midnight Eye’de verdiği bir röportajda söylediği “Film üzerinde çalışmaya başladığımızda elimizde bitmiş bir hikâye yoktur.” İfadesi onun çalışma şeklini anlatır. “Genellikle zamanı belirlemem. Böylece hikâyenin çizimine başladığımda hikâye oluşmaya başlar. Filmin üretimine çizimler gelişirken başlanır. Olay dizisinin nereye gideceğini Miyazaki’de bilmiyor ve organik bir şekilde ilerlemesine izin veriyor. Filmi yapanın kendisi olmadığını, filmin kendi kendisini yaptığını ve ona uymaktan başka seçeneğinin olmadığını savunur. (Sunada, 2013)

³ Auteur: Kendine özgü sanatsal yetkinliği olan yazar-yönetmen.

Miyazaki sinemada anlamın oluşmasında önemli bir yeri olan simgesel anlatımı görüntüsel göstergelerin yanı sıra sözel göstergeler aracılığı ile de oluşturmaktadır. Kahramanların ölüm, zaman, kader üzerine tartışmaları bunun bir örneğidir. Bu sözel göstergeler aynı zamanda simgesel göstergeleri destekleyici bir şekildedir. Böylece Miyazaki Pierson'ın ikon, belirti, simge olarak ayrılan gösterge birimlerinden simgeyi anlatımlarında yetkin bir biçimde kullanarak sinema diline katkıda bulunur. Miyazaki iki olgu arasında bağ kurarak bir kez daha sinemada simgesel anlatımı gerçekleştirmiştir. Miyazaki'nin filmleri kültürel bir fenomendir. Miyazaki çocukların bilgeliğine İnanır. Totaliter rejimlerin ve insanların meta fetişizm ile köleleştirilmesinin kişisel gelişimdeki aksaklıklara ve masumiyet kaybına yol açtığını inanır. Sadakate, şüküre, cesarete, fedakarlığa, sevgiye, değerleri ve iyileştirilmesine İnanır. Miyazaki kendi ülkesinin kayıp kuşaklarının aidiyet sorunsalının sesi olmayı başarmıştır. (Öztekin, 2011)

Japon bir izleyici sinemaya tanıdık temaları görmek ve nüanslardan zevk almak için gider. Diğer izleyiciler herhangi bir arabulucu olmaksızın hikâyeyi takip eder. Miyazaki mutlu sonlardan vazgeçtiğini söylemiştir.

Japon animasyonlarında “ma” adı verilen sessiz anlar vardır. Miyazaki'nin filmlerinde hareketli sahneler arasında yer alan sözsüz ve tefekkür içeren bu sahneler, düşündürme ve atmosferi hissettirme amaçlıdır. Ma içeren sahnelere İngilizce dublajlarda birkaç ses ve kelime eklemek zorunda kalınmıştır. Roger Ebert'in Miyazaki'yle yaptığı bir röportajda, Miyazaki filmlerini mukayese ederek bu boşluk anlarını sevdiğini söylemesi üzerine Miyazaki: *“Film yapan insanlar sessizlikten korkuyor. Seyircinin sıkılacağından endişeleniyorlar. Fakat filmin çoğunluğunun yoğun olması çocukların konsantrasyonları ile sizi kutsamayacakları anlamına gelmiyor. Asıl önemli olan, altta yatan duygulardır. Arkadaşlarımla 1970'lerden beri yapmaya çalıştığım şey, işleri biraz sakinleştirmek ve sessizleştirmek. Sadece gürültü bombardımanı ile çocukların dikkatlerini dağıtmak değil, duygularını izleyerek takip etmek. Bir filmde sevinç, şaşkınlık ve empati'yi anlatmak için şiddete ve harekete gerek duymadan da seni takip edeceklerdir. Bu bizim ilkemiz.”* cevabını vermiştir. (Ebert, 2012) Bu cevap Miyazaki sinemasının pedagojik yaklaşımını da ele verir: Vaaz etmeden, düşündürüp tefekkür ettirerek ve doğru rehberlik ederek gösterme.

Miyazaki'nin filmlerindeki konular; güçlü kadınlar, uçma sevgisi ve uçaklar, ekosistemin kaderi, sosyal psikolojik politik ekonomik meseleler, kolektif bilinç, kimlik inşası, Japon dinî ve ahlakî değerleri... gibi konulardır.

Filmlerinde biyografik öğelere de rastlanır. Totoro’da annesinin hastalığını anarken, ailesinin savaşta suç ortaklığı olan bir uçak şirketinin sahibi olması Porco Rosso filmini etkilemiştir. (Napier, 2008) Kişisel sorumluluk duygusu ve bağımsızlığın geliştirilmesi, Japonya özelinde psikolojik ve duygusal büyümenin sıkıntıları ve güzellikleri, etik zorunluluklar, başka kültürlerde tematik ve yapısal bir motif olarak tanımlanacak şeyler Miyazaki filmlerinde olağan şeylerdir. Miyazaki milliyetçidir, fakat filmlerinde Japon temaları işlerken etnosentriklikten kaçınmıştır.

Miyazaki’nin karakterleri 12-13 yaşında shoujulardır. Bebeklik ve çocukluk arasındadır. Çocuğun dünyası karanlığa karşı büyümlü aydınlık dünyayı temsil eder. Shouju yetişkin ile çocukluk, sağlık ile güçsüzlük, farkındalık ve masumiyet, erkeklik ve kadınlık arasında sığ bir gölde yer alır. Araştırmacı Susan Napier; Miyazaki’nin çocuk karakterlerin potansiyelini somutlaştırdığını söylemiştir. Miyazaki’nin shoujuları, aktif, bağımsız, cesur ve gizemlidir. Cinsel olarak melez karakterlerdir. Kadınsı değillerdir ama erkek gibi de davranmazlar. Bu anlamda melezlikleri ahlakî anlamda bir sorun teşkil etmez. (Napier, 2008)

Miyazaki’nin filmlerinde doğa özerkliğini ve güç olarak kabulünü yitirmiştir ve eskiye nostaljiye gerek duymaz. Hiçbir şey eskiye dönmez. Bunun yerine insanlar için teknoloji uyumlu bir birliktelik gerekir. Laputa’da olduğu gibi bunun yollarını arayan filmler yapar. Anime araştırmacısı Dani Cavallaro Miyazaki sineması için “tamamen etikdir” der. Filmleri popülist retoriğin seviyesini asla inmez. (Cavallaro, 2006) Aslında iyiliğin ve kötülüğün baştan çıkarıcı güçlerin temsili net değildir. Gerçekleri hayali bir düzleme aktarır yeniden tanımlarken basitleştirir. Filmlerinde antropomorfist etkilere rastlanır. (Balaban, 2015)

Miyazaki çevre ve Japon değerleri konusunda endişeli olsa da asla vaaz vermez. Filmlerinde az sayıda kötülük vardır. En iyi Amerikan çocuk filmlerinde bile dünya güzel ve çirkinden, iyi ve kötü şeylerden, yani siyah beyazdan ibaret bir yer olarak gösterilirken Miyazaki bundan hoşlanmaz. Miyazaki’ye göre antagonistler genellikle yaptıklarını yapmak için nitelikleri ve motivasyonlarını ortaya çıkarırlar. Batıda kötü karakterler hak ettikleri cezayı ahlakî olarak alırlar, hayat ve insan; fazla gri tonu içirme eğilimindedir. Miyazaki’nin filmleri çocukları hayat için hazırlarken onlara yaratıcılık nezaket ve ruhun bağımsızlığı ile işlenebilecek bir yaşam vizyonunda sunar. Miyazaki 2005 yılında bir röportajında karamsarlığın çocukları aktarmak istemediğini söyler. “*Ben çocukları Karamsarlıktan uzak tutuyorum yetişkinlerin dünyaya yönelik görüşlerini çocuklara dayatması gerektiğine inanmıyorum. Çocuklar kendi vizyonlarını oluşturabilirler*” demiştir. (Ebert, 2002)

Miyazaki'nin filmleri görsel ve ahlakî bir zarafete sahiptir. Hollywood'un tiyatral sahnelerine ihtiyaç duymaz. Bunun yerine doğal ve mimari arka fonlar kullanır. Dijital yöntemlere başvurduğunda bile el işçiliğine bağlıdır. Sinemasal şiirin sade ve gerçeküstü uyum içinde birleştiği bereketli bir birlikteliktir. Bu hiçbir hayali alan ahlakî ve sosyal yükümlülüklerden kaçış vaadinde bulunmaz. (Cavallaro, 2006)

Çocuk kitapları için söz konusu olan pedagojik hassasiyet ve yaş sınırı düşünüldüğünde çocuk sineması içinde aynı hassasiyet düşünülebilir. Miyazaki'nin sinemasında zaman zaman o pedagojik hassasiyetin ve dilin güzel örneklerini de görebiliriz. Örneğin Totoro'da Mei kova ile baktığı sahnede canlandırmacılık yani animatizm vardır. Bütün doğayı canlı gibi algılamak her şeyi canlı gibi görmek animatizmin temelinde yatan felsefedir. Taylor'a göre bu, doğaüstü güçlerin varlığına dair inanç için ilk basamaktır. Animizm tanrıya inanmanın pedagojik anlamda ilk basamağıdır. Bunu insanlığın evrensel hikâyesinde de kişisel hikâyesinde de izleyebiliriz. Aynı yaklaşım bir Türk yapımı olan Hay bin Yakzanda da görülmektedir. Hay Bin Yakzan'da bu arayış ve canlandırmacılık, tek tanrıyı bulmaya bir araçken; Budist ve Şintoist bir bakış açısıyla sunulan Totoro'da bu arayış doğada başlar ve yine doğada nihayet bulur. Miyazaki filmlerinde dinî ve kültürel kodları rahatlıkla kullanır. Filmlerinde ağırlıklı olarak Şintoizm Budizm'in etkileri görülür.

Miyazaki, animatör olmaya karar verdiğinde hiç kimsenin tarzını kopyalamamaya ve hep orjinal çalışmalar yapmaya karar verdiğini belirtmekte. Disney tarzı çalışmalar yapan sanatçıların, karakterlerini tombul ve yuvarlak hatlı olmaya zorladıklarını, parlak temel renkler kullandıklarını ama kendisinin çizgiler üzerinde çok çalıştığını, kullandığı renklerin daha zarif olduğunu, bu yüzden karakterleri üç boyutlu görünmese bile daha canlı göründüğünü söylemiştir. Miyazaki, bazen "Japonya'nın Walt Disney'i" olarak da adlandırılmakta ama Miyazaki bu adlandırmadan hoşlanmamaktadır. Miyazaki'yi Japon animasyonunun Disney'i değil de Akira Kurosawa'sı olarak adlandırmak daha doğrudur. (Öztekin, 2011)

Osamu Tezuka'dan miras kalan Japonya'nın Disney'i lakabı Miyazaki'nin Amerikan karşıtı söylemleriyle uyuşmadığı gibi filmlerinin atmosferiyle de uyuşmaz. Miyazaki Japon çocuklarına sürekli geçmişi hatırlatan ve disneyesk mutlu sonlardan, sürekli hareket zorunluluğundan hoşnut olmayan bir sanatçıdır. Tezuka'nın Disney'e göz kırpan sanat anlayışının altında İkinci Dünya Savaşı'nın hemen arkasından yenik bir devletin kültür sansürü altında çalışan ve Japon hâlkına travmatik geçmişi unutturma çabasında olan bir sanatçı olmasının etkisi büyüktür. Miyazaki çocukluğunda bombardımanlar görmüş ve savaşı

yaşamışsa da ekonomik ve kültürel anlamda daha bağımsız Japonya'nın çocuklarına seslenmektedir. Bu anlamda Her iki sanatçının da zamanlarının gerektirdiği ihtiyaçları sanatlarında itekleyici güç olarak gördükleri düşünülebilir.

Miyazaki'nin politik görüşleri, zaman zaman eserlerine de yansımıştır. İlk dönem eserleri Marksizm'den etkilenmiştir. Ama Miyazaki'nin bu görüşleri 1980'lerin sonundan itibaren köklü bir değişime uğramaya başlamıştır ve zamanla Marksizm'e olan inancını kaybetmiştir.

Miyazaki'nin en büyük ilgi alanlarından birisi eski uçaklardır. Babasının İkinci Dünya Savaşında Zero Fighter denilen savaş uçakları için kanat parçası üreten bir şirketin yöneticisidir. Uçma tutkusunu eserlerinde başarıyla ve çok etkileyici bir şekilde yansıttığını rahatlıkla görmek mümkündür. (Sunada, 2013)

Filmlerinin önemli bir kısmında kahramanın kadın olduğunu görüyoruz... Mesela Laputa, Kiki, Mononoke, Totoro, Nausicaa, Spirited Away vs... Miyazaki, erkeklerin zor bir durum karşısında bir nevi hayvansal içgüdüleri ile saldırıya geçtiğini, ama kadınların duygusal yapıları nedeniyle durumu anlayarak kabullendiğini ve bunun duygusal bir etki bıraktığını; ayrıca bir erkek olarak kadınların hareketlerinden ve davranışlarından etkilendiğini ve bu etkiyi yansıtmak için kadın karakterler seçtiğini belirtmektedir. (Napier, 2008)

Miyazaki kendi ülkesinin destanlarına göndermeler yapıp alternatif bir Japon tarihi evreni oluştururken başka ülkelerin kültürel mirasından da faydalanmıştır. Var olan kültürel değerlerin yeniden yorumlanarak metinlerarası göndermelerle çizgi filmlere kaynak oluşturulmasına Miyazaki'nin animeleri iyi bir örnek olarak gösterilebilir. (Alicenap, 2015)

1.5. Dinî ve Ahlakî Değer Tanımı

“Bir ulusun sahip olduğu sosyal, kültürel, ekonomik ve bilimsel değerlerini kapsayan maddi ve manevi öğelerin bütünü, bireyin nesne ile olan ilişkilerini belirleyen durum” (Güncel Türkçe Sözlük, 2019) olarak tanımlanan değer, aynı zamanda bir toplumda kanıksanmış ve sürdürülmekte olan her türlü duygu, düşünüş, davranış, kural ve kıymeti de ifade eder. Değerlerin toplamı, kültürü oluşturur ve değerler bir toplumun kimliğidir. Toplumun sosyal alışkanlıklarının tüm göstergeleri bu kimlikte yer alır. Toplumda yaşayan bireyler, ne kadar farklı davranış biçimleri ortaya koyarlarsa koysunlar, mensup oldukları toplumun mikro ölçekte aynası ve değer taşıyıcısıdır.

Değer tanımı ve değerler tasnifi araştırmacıların hâlihazırda tartışmaya devam ettiği konulardan biri olmaya devam ederken görülen o ki, değerlerden her birinin alanını, diğerlerinden kesin çizgilerle ayırmak oldukça zordur. Başka bir ifadeyle, örneğin ahlakî değerler, insanın değerler sisteminde apayrı bir bölüm teşkil etmez. Başka cinsten meselâ ilmî, siyasî değerler, ahlâk değerleriyle sıkı bir ilişki hâlinindedir ve bunlar pekâlâ birer ahlakî değer görünümü alabilirler. Dolayısıyla şunlar dinî, şunlar ahlakî, şunlar da ilmî değerlerdir denilerek değerler kesin bir kategorik tasnife tabi tutulamaz. (Uysal, 2003)

Ahlakî değerler kendi başlarına bir kognitif kategori teşkil etmezler; bunların başka sahalara ait değerlerle mutlaka ilişkili olmaları gerekir. Gerçekten, hiçbir değer sahasının başka sahalara olan ilişkisi ahlakî değerlerde görüldüğü kadar sıkı ve yaygın değildir. İnsanın iyi ve kötü kategorilerine sokmadığı düşünce ve davranış pek azdır. (Güngör, 1998)

Değer kavramının objektifliği veya subjektifliği tartışması neredeyse değer kavramının kendisi kadar eskidir. Bu tartışma daha çok olgusal yönünde herkesin ittifak ettiği olaylara yüklenen farklı anlamlarda, onlara atfedilen önemde karşımıza çıkar. Söz ve davranışların doğru-yanlış, güzel-çirkin, iyi-kötü şeklinde tanımlanmasını sağlayan temel etken değer anlayışıdır. Bu açıdan güzel-çirkin denildiğinde sanatsal değer ölçüleri, iyi-kötü dediğimizde ahlakî değer ölçüleri, helal-haram denildiğinde de dinî değer ölçüleri ön plana çıkar. Bir milleti bir arada tutan bayrak, sancak, tarihsel geçmiş ve zaferler, milli değerler olarak isimlendirilir. Değer ölçülerine göre “değerli” bulunan söz, eylem, davranışlar veya somut varlıklardan her biri “değer” olarak kabul edilir.

İnsan, kendine özgü bir varlık yapısı ve kendine özgü nitelikleri olan bir varlıktır. Onu kendi dışındaki varlıklardan ayıran da, bu kendine özgü varlık yapısı ve nitelikleridir. İnsanı değerli kılan ise, bu varlık yapısını gereğince gerçekleştirip, o alanın sahip olmayı zorunlu kıldığı niteliklere sahip olmasıdır. Başta İbn Miskeveyh olmak üzere birçok ahlâk filozofu bu konuya ısrarla vurgu yapmıştır. İbn Miskeveyh’e göre insan, bedenî yapısıyla tabiat biliminin konusudur. Onu ahlâkın konusu yapan şey, “insan olması itibarıyla sahip olduğu, insanlığını ve erdemlerini geliştiren, kendine özgü, başkalarıyla paylaşmadığı davranışları, güçleri ve yetenekleridir ki bunlar da “düşünme ve temyiz gücüne bağlı bulunan iradî durumlar”dır. (Uysal, 2003)

Değerler uzun asırlar boyunca oluşur, canlıdır, ona sürekli bir şeyler eklenir ve bir şeyler sürekli ondan kopar. Ancak bu değişim ve gelişim normal süreç içinde çok yavaştır. Hızlandığı veya yapay olarak hızlandırılmaya çalışıldığı dönemlerde ise bu süreç sancılı olup

sosyal düzensizliklere, kargaşa ve anarşiye veya aşırı otoriter yönetimlerin ortaya çıkmasına sebep olur.

Değerler canlı olduğu için değişkendir de. Susan Napier'ın Johm Treat'tan aktardığına göre: *“Popüler kültür ile yüksek veya resmi kültür arasındaki ilişkiye kafa yormak değer denilen o sonu gelmez sorun üzerine düşünmektir; sonu gelmez çünkü öncelikle değer dediğimiz şey can sıkacak derecede değişkendir ve ikinci olarak değere dair elde edilen bulgunun tek yaptığı yüksek aşağı ve bunların arasında mevcut tüm kültürlerin birbirleriyle değiş tokuş uzlaşma ve çarpışmadan oluşan maddi ve tutarsız ilişkiler içinde nasıl bulduklarını anlamamızı engellemektir.”* (Napier, 2008)

Alman filozof , eğitimci Eduard Spranger' şahsiyet tiplerinden yola çıkarak değerleri 6 kategoriye ayırmıştır: Estetik, ilmî, iktisadî, siyasî, sosyal ve dinî değerler. Ondan ilham alarak “Study of Values” adlı geniş bir çalışma yapan Allport, Vernon ve Lindzey'de değerleri altı grup hâlinde sınıflandırmaya devam etmiştir. (Güngör, 1998) Bu değerler insan hayatının belli-başlı varlık sahaları olduğuna göre, herkes kendi hayatında bunlara şu veya bu derecede bir kıymet verir veya bunlar karşısında belli bir tavır alır. Değerler bir bakıma bizim hayatımızın gayeleridir; hatta sadece kendi hayatımızın değil, başkalarının hayatı için de gaye olmasını istediğimiz şeylerdir. Değer kavramını özel bir davranış tarzına ya da zıtlık içindeki bir duruma karşı kişisel veya toplumsal tercihleri gösteren inanç olarak tanımlayan M. Rokeach bu değerlere “Gaye değerler” adını vermiştir. Buna ek olarak da gaye değerlerin elde edilmesi yolunda gerekli görülen vasıfları temsil eden nezaket sorumluluk, zeka gibi “Vasıta Değerler” i eklemiştir. Güngör'se, bütün bu klasik değerlendirmelere yedinci değer olarak ahlakî değeri eklemeyi uygun görmüştür. (Güngör, 1998) Bu çalışmada da 6 temel değerden dinî değer yanında; bir şeyin iyi veya kötü oluşuna ilişkin bir “yargıyı” taşıdığı gibi, değerlerin eylemsel boyutunu da oluşturan bu ahlakî değer sınıfı konu edilecektir.

Değer sınıflandırmalarında temel değerlerden olarak ele alınan dinin kendisi bir değer olduğu gibi değer oluşturma ve değerleri etkileme gücüne sahiptir. Değerlerin içselleştirilmesinde, sürekliliğinde ve korunmasında dinin kendisi bizatihi aktördür. Bir insanın kendi dinine veya düşüncesine kutsallık atfettiği şeyler veya, doktrinler onun için dinî değer olabileceği gibi ahlakî değer olarak görülen evrensel ilkelerden doğruluk, namuslu olma, iyilikseverlik gibi sahip olunduğu takdirde insanı yücelten; bunlara sahip olmayanlarla kıyaslığında kendi varlık alanında ona bir ayrıcalık ve erdem kazandıran ilkelerde dinî değer olarak adlandırılabilir.

1.6. Japon Dinleri

Japonların yerel en büyük dini Şintoizmdir. Bozkurt Güvenç'in anlattığı şu anektod Japon inanç sisteminin adeta özetidir:

“1977 Nisan ayında, Nara dolayında otobüsle yapılan bir kültür gezisi sırasında, Ortadoğulu Müslüman bir konuk gezi grubuna Şinto ve Buda geleneklerini açıklayan rehber hanıma: siz Şintoist misiniz, yoksa Budist mi? diye sordu? Genç hanım hiç düşünmeden yanıtladı: Biz Japonlar, Şinto doğar, Budist ölürüz; yılda iki kez de Hristiyan'ların Noeli gibi hediye alıp veririz. İslam'dan da bir şeyler öğrenmeye hazırız.” (Güvenç, 2010)

Japon inanç sistemi tarih öncesi çağlardan kalma animistik inanç şekillerinin, diğer Asya dinlerinin ve felsefelerinin etkisiyle bugünkü hâlini almıştır. Şintoizm, Ural-Altay halklarına ait animistik kökenli Şamanizm öğretisinin Japon adalarındaki uzantısı olarak da görülebilir. (Demirci, 2010)

Klasik anlamda animistik öğleri içeren Şintoizm'in ilk safhası polydemonik bir karakter arz eder. Bu demonların kami adını alacak tanrılara dönüşümü daha sonraki safhayı yansıtır. Bu yüzden Japon mitolojisine dair inançlar bu geçiş döneminin ürünüdür. (Demirci, 2000)

Şinto aslen Çince (şhen-tao) bir kelimedir ve tanrılar yolu anlamına gelir. Japon olmayanlar Japon dinine Şinto derken Japonlar kami-no-miçi'yi tercih ederler. (Aydın M. , 2011) Japon dinî metinlerinde, Japonlar'ın geleneksel dinlerini 8. yüzyıldan itibaren Japonya'da hızla yayılan Budist inancından ayırmak amacıyla bu Çince söz benimsenmiştir. (Ono, 2004) Japonca'da tanrıdan çok şey yoktur. Bu sayılamayacak tanrılar için “88 milyon tanrı” deyimi kullanılır. (Güvenç, 2010) Japon mitolojileri de evrenin kutsallığına olan inancı açıklamak için “800 kaminin varlığı” metaforunu kullanır. (Kitagawa, 1990)

Şintoizm'in bir kurucusu ve peygamberi olmadığı gibi klasik anlamıyla bir kutsal metni ve dinî doktrinleri de yoktur. Şintoizm, daha ziyade ataların ruhlarıyla ilişkilendirilen tabiat üstü varlıklara veya güçlere (kami) belli ritüeller çerçevesinde tapınma, Japon geleneğine ve aileye saygı gösterme ve arınma üzerine kurulu bir dinî öğreti veya hayat biçimidir. Kami'yi gerçekten yaşayan Japon dini olarak gören araştırmacılar da vardır. (Bayrakdar, 2007) Şintoizm, aynı zamanda ilkel bir tabiatçılık anlayışından beslenen ve tabiatla insan arasında mevcut, görünen ve görünmeyen her türlü ilişkiye önem atfeden güçlü bir ahlâk sistemi geliştirmiştir. (Arık, 2016) Joseph Kitagawa, Japon dinlerine has bu anlayış için şöyle demiştir: *“Bu dünya görüşünde insanlar kendilerini doğanın ritminden ve kozmik*

var oluştan ayrı düşünmezler. Doğal dünya ile derin bir akrabalık hissederler. Böylece hiçbir ağaç kesilmesi için işaretlenmez.” (Kitagawa, 1990)

Şinto’da her şeyin yaratıcısı ve yöneticisi olan mutlak bir tanrı inancı yoktur. Erken dönem Şintosu dünyanın metafizik anlamını sorgulamasa da Japon halkı, bunu kendilerinin kozmosun bütünsel parçası oldukları şeklinde algılamış ve kendilerini kami doğasını tümüyle paylaşan “yaşayan varlıklar topluluğu” olarak görmüşlerdir. (Kitagawa, 1990) Dünyada olup biten bütün işler kamiler arasında uyumlu bir işbirliği içinde yürütülmektedir. Japon dinler tarihçisi Sokyö Ono’ya göre; kami hakkında araştırmacıların ve halkın net bir fikri oluşmamıştır. Bu belirsizlik kami kavramının karakteristiğiyle ilgili olabilir bu yüzden kamiyi net bir şekilde tanımlamak mümkün değildir. Şinto önderlerinin kami inancını teolojik bir sisteme oturtma çalışmaları devam etmektedir. (Ono, 2004) Kami kelimesi başka dillere tanrı olarak çevrilsede Kojiki metinlerinde ruh kelimesine karşılık gelirler. (Campbell & Çev: Emiroğlu, 1993)

Milattan sonra VI. yüzyılda Japonya’ya giren Budizm VIII. yüzyılda güçlenerek Şintoizm’i etkilemiş ve bunun sonucunda dinî otoriteler Şintoizm’i standart bir hâle getirmiştir. Bu arada Ise’de bulunan Şinto tapınağı merkezî bir tapınak statüsüne ulaşmıştır. (Demirci, 2010) Kadim törenleri muhafaza etme amacındaki Ise Tapınağı Tapınak Şintosu’nun merkezi olmuştur. Şintoizm bu sayede mitolojik yapısını aşmıştır. (Ono, 2004)

Kojiki, Nihongi ve Taiho yasaları gibi metinlerin kayıt altına alınması da kısmen Şintoizm’in Budizm’e karşı koruma amacını yansıtır. Bunlardan Kojiki’nin ayrı bir yeri vardır ve bir Japon ruhundan bahsedilecekse Kojiki bunun merkezinde yer alır. (Güvenç, 2010) Aynı yüzyıllarda Japonya’ya giren bir başka öğreti olan Konfüçyüsçülük şehirli entelektüeller ve bürokratlar arasında yayılmaya devam etmiştir. (Demirci, Şintoizm, 2010)

Şintoizm modern yapısını büyük oranda Yedo (1600-1868) döneminde kazanmıştır. Şintoizm millî bir din olarak algılanmış ve devlet dini biçimine dönüştürülmüştür. Bu dönemde tapınak şintosu millileştirilmiş ve sitemleştirilmiştir. (Demirci, 2010)

Meiji restorasyonu döneminde Japonya’da ulusalcı bir anlayışın gelişmesiyle birlikte Şintoizm de tamamen devletin kontrolüne girmiş ve devletin tek resmî dini hâline gelmiştir. 1945’te Japonya’nın İkinci Dünya Savaşından yenik çıkmasına kadarki dönemde Şintoizm toplumu birleştirici bir unsur olarak kullanılmış ve halkın kutsal kabul edilen Japon imparatorunun nüfuzu altında birleştirilmesiyle koyu bir milliyetçilik oluşturulmuştur. (Demirci, 2010)

İkinci Dünya Savaşından sonra Meiji ideolojisi ilga edilmiştir. Şintoizm'in devletten ayrılması gerektiği, bütün ırkların eşit olduğu, Şintoizm'in yalnızca gelenek çerçevesinde ele alınması gerektiği, imparatorluk ve halk arasındaki bağın mitolojik ve dinî kavramlarla değil karşılıklı saygıya dayalı olduğu tezi kabul edildi. (Demirci, 2000) Yenilgiden hemen sonra kamilerin soyundan geldiğine ve tanrısal niteliklere sahip olduğu düşünülen İmparator halkın karşısına çıkıp tanrısal niteliklere sahip olmadığını açıklamıştır. Bu açıklamadan sonra uzun yıllar Japon mitolojisinin halka öğretimi yasaklanmıştır. (Şenavcu, 2015) Bu baskıların neticesinde Şintoizm, artık bir din olmaktan ziyade ulusal kimliğin oluşmasına katkıda bulunan kültürel bir unsur hâline gelmiştir. Şintoizm milliyetçi yapısı nedeniyle içine kapalı bir yapıya sahip olup bundan dolayı da misyonerlik faaliyetleri olmayan bir dindir. (Arık, 2016)

Günümüzde gerek Budist/Konfüçyüsçü/Taoist etkiler gerekse Şintoizm'in iç dinamiklerinden kaynaklanan tarihî şartlar dolayısıyla birbirinden farklı dört ana Şinto yorumu bulunmaktadır:

1- Tapınak Şinto'su; tapınakların En eski Şinto geleneklerini ve kutsal eşyaları koruduğu kabul edilir. Meiji döneminde millileştirilmişse de İkinci Dünya Savaşından sonra örgütlenmeleri ilga edilmiştir. (Ono, 2004)

2- Halk Şinto'su; çoğunlukla folklorik inançlarla şifacılık, büyücülük gibi çok eski animistik uygulamaların karışımından meydana gelen Şinto inancıdır. Folklorik bir yapı olarak halkın içinde yaşar ve şifahi kültürle nesilden nesile aktarılır.

3- Mezhep Şinto'su; 18. yüzyılda ortaya çıkan modernist-yenilikçi, bazı spiritüel inançlardan oluşan Şinto'dur. Meiji dönemi tapınak ıslahatlarının bir ürünüdür. İkinci Dünya Savaşı öncesinde 13 farklı mezhep bulunmaktaydı.

4- Şintoeki Şinşukyo; Şintoizm'den kaynaklanan, fakat daha da özelleşerek neredeyse yeni bir dinî harekete dönüşen Şinto'dur. (Demirci, 2010)

5- Saray Şintosu; Saray alanındaki üç tapınakta gerçekleşen bütün ritüelleri kapsayan bir sistemdir. Önemli törenlerde İmparator ayinlere öncülük eder. İmparatorluk elçileri İmparatorla özel bağı bulunan Ise tapınağı gibi tapınaklara sunularda bulunmak üzere gönderilir. (Ono, 2004)

Şinto, Japon halkının belkemiğidir. Sadece dinî anlamları içermez aynı zamanda hayatlarının bütününü etkiler. Şinto Japon yaşamının kendisidir. Şintoizm Japon ulus bilinciyle bütünleşiktir. Kişinin ailesine ve ülkesine yararlı bir birey olamaması en büyük günahlardandır ve bu sadakatsizlik onurlu bir ölüm gerektirir (harakiri) (Aydın M. , 2011)

Şintoizm'i çok tanrılı bir inanç olarak yorumlayan birtakım yazılı metinler Şintoist'ler arasında saygın bir yere sahiptir. Bunların başında Japon dinî edebiyatının ilk örneği olan Kojiki gelir. Japon tarihine ve kültürüne ait kaynaklar Kojiki de toplanmıştır. (Güvenç, 2010) Benzer bir metin yine Japonlar'ın efsanevî tarihini anlatan ve kökeni VIII. yüzyıla kadar inen Nihongi'dir.

Teorik inanç ve gelişmiş bir dinsel kurallar sistemine sahip olmayan Şintoizm'in temelinde, kamilerle insanlar arasındaki ilişki yer alır. Animistik dinlerin çoğunda rastlandığı üzere tanrısal güçlere karşılık gelen ve tabiat ruhları, yaşam güçleri şeklinde açıklanan kamiler tabiattaki her şeyde mevcuttur. Bu yönüyle Şintoizm bir çeşit panteizm ve animizm sayılabilir. (Şenavcu, 2015) Evrendeki her türlü düzen kamilerin insanlarla ilişkisi çerçevesinde varlığını devam ettirir. Tabiattaki her şeyde, dağlarda, ormanlarda, mağaralarda, sulara ve gökyüzünde çok sayıda kami bulunur. (Arık, 2016) İnsanlar arasından yararlılıklar gösterenlere ve yüce sayılan kişilere, kahramanlara, imparatorlara kamilik atfedilir ama bu her insana kamilik atfedildiği anlamına gelmez (Ono, 2004) Bitki ve hayvan gibi canlı varlıklarda da kamiler vardır. İnsanların ruhları öldükten sonra kami hâline dönüşür ve insanlar arasında dolaşır. Bundan dolayı atalar kültü Şintoizm'de önemli bir yere sahiptir. (Atasağun, 2013) Bir kami kendi başına ne iyi ne de kötüdür. İnsanların kamilerle olan ilişkisi kamiyi insanın lehine veya aleyhine çevirebilir. Bu ilişkinin temelinde ritüeller aracılığıyla kamilerin insanlarca memnun edilmesi vardır. (Demirci, 2010)

Şinto ritüelleri ya kamilere adanmış tapınaklarda veya evlerdeki ibadete ayrılmış mekânlarda icra edilir. Düzenli ritüeller bayram günlerinde uygulanır. Matsuri adı verilen bu bayram günlerini anlamının Japon dinlerini anlamakla eşdeğer olduğunu söyleyen araştırmacılar olmuştur. (Güvenç, 2010) Bu matsurilerden biri her yıl ocak ayında yapılan ateş merasimidir.

Bütün ritüeller kutsal mekânların bir köşesinde bulunan su havuzlarındaki arınma ritüeliyle başlar. El ve ağız yıkama işlemiyle hem bedenî hem ruhî arınma gerçekleştirilir; (Şenavcu, 2015) ayrıca tapınakta yanan ateşin dumanı başın üzerinden geçirilir. Bu şekilde kişinin kaminin huzuruna çıkmaya hazır hâle gelmesi amaçlanır. İkinci aşama kamiye getirilen kurban veya hediyelerin sunulmasıdır. Şinto'da tanrılara çiçek, pirinç rakısı ve yiyecek ikram edilir. (Aydın M. , 2011) Son aşamada, el çırpılarak kami çağrılır ve istekler söylenir ardından bazı dualar okunur. Bütün bunlara rağmen Joseph Campbell'in dediği gibi, Şinto özünde bir ayin dini değil huşu dinidir. (Campbell & Çev: Emiroğlu, 1993)

Tapınaklarda icra edilen ritüeller genellikle Şinto rahip ve rahibeleri tarafından yönetilir. Bazı özel günlerde ise din adamları müzik eşliğinde “kagura” adı verilen şamanik danslar yapar. Tapınağa girişte ayakkabılar çıkarılır ve “tori” denilen, sonlu âlemi tanrıların sonsuz âleminden ayırdığına inanılan kuş tüneği biçimindeki bir kapının altından geçilir. Toriler Japon geleneğinin sembolü olarak görülür. (Güvenç, 2010) Tapınakların önüne asılan kutsal sicimler de aynı işlevi görür. Bunlara şimeneva denir. Bayramlarda genellikle adma bayramın düzenlendiği kaminin heykeli bir tahtirevan üzerinde taşınır, sumo güreşi ve gösteriler yapılır. Oruç ve yemek bayram merasiminin diğer unsurlarındandır. Önemli bayramların başında 1 Ocak'ta kutlanan yeni yıl bayramı, ilkbahar (pirinç ekme) ve sonbahar (hasat şükranı) bayramları ile yılda iki defa Amaterasu adına ve yılda bir defa yerel kami adına kutlanan bayramlar gelir. (Demirci, 2010)

Şinto inancında Japon toprakları olmak üzere bütün doğa kutsaldır. Fakat Japonlar dağları, özellikle de Fuji Dağı'nı kamilerin yurdu olduğuna inandıkları için her yıl ziyaret edip, bir nevi hac ibadeti yaparlar. (Aydın M. , 2011) Güneş Şinto sembolizminde önemli bir yere sahiptir. Japonya kelimesinin Japonca'daki karşılığı olan Nippon (Nihon) “Güneşin doğduğu ülke” anlamına gelir. Japon bayrağındaki kırmızı nokta güneşi temsil eder. Ayna da güneş tanrıçası Amaterasu'yu temsil eden kutsal bir sembol olarak tapınaklarda ve evlerin ibadet mekânlarında bulundurulur. Ayrıca tapınaklarda, köy girişlerinde, köprülerde, yollarda ve dağ geçitlerinde hayvan veya insan şeklindeki bazı semboller kullanılır. Şinto öğretisinde temizlik ve arınma önemli olduğu için evlerin girişine sabah akşam temizlik amacıyla su serpilmesi, giriş ve köşelere tuz konması âdeti vardır. (Demirci, 2010)

Şintoizm kurumsallaşırken kendi mitolojisini de oluşturmuştur. Japon mitolojisi büyük oranda Çin mitolojisinin etkisi altındadır. (Campbell & Çev: Emiroğlu, 1993) Büyük bir kısmı Kojiki ve Nihongi'de geçen bu mitolojik anlatımlar çoğunlukla evrenin yaratılışı ve yapısıyla ilgili konuları içerir. Şintoizm, yaratılış konusunda diğer çok tanrılı dinlerdeki kavramlara benzer bir kavram kurgusuna sahiptir. Evrenin kendi başına var olan kaotik bir düzlemden çıktığı kabul edilir. Kamilere düşen görevse karmaşadan düzene geçişi sağlamaktır.

Kojiki'ye göre İzanagi ve tanrıça İzanami, gökkuşağının üzerine oturup, tanrısal mücevherlerle süslü bir mızrakla okyanusu karıştırarak ilk kara parçalarını yaratırlar. Daha sonra bütün Japon adalarını ve tabiat tanrılarını doğururlar. Bu yüzden şimdiki Japonlar Japonya'nın tanrılar tarafından yaratıldığına inanırlar. İzanagi ve İzanami'nin birleşmeleri sonucunda Hiruko Japonca sülük çocuk adında sakat bir çocuk doğar. Çocuğun sakatlığını

kadın olduđu için asla ilk konuşmaması gereken İzanami'nin kuralları çiğnemiş olmasına bağlarlar. Sülük çocuđu sazdan bir sal içerisinde suya bırakırlar. İzanagi ve İzanami yeniden çocuk yapmak ister. Bununla birlikte ateş tanrısı Kagutsuchi doğar. Ateş tanrısının doğumu sırasında ölümcül yanıklar alan İzanami karanlıklar ve ölümler ülkesi Yomi'ye gider, İzanagi'de onu izler . Ölümler diyarının yiyeceklerini tadan İzanami artık geri dönemez İzanagi de bir ateş yakarak etrafı aydınlatır ve İzanami'nin bedeninin çürümeye başladığını ve kurtçuklarla kaplandığını görür. İzanami'nin buna öfkelenmesi üzerine İzanagi kaçır ve ölümlerle kurduđu ilişkiden arınabilmek için denize girerek yıkandığı sırada birçok tanrı ortaya çıkar. Bunlardan en önemlileri güneş tanrısı Amaterasu İzanagi'nin sol gözünden, ay tanrısı Tsukiyomi, İzanagi'nin sağ gözünden, fırtına tanrısı Susano-o İzanagi'nin burnundan doğar. Şinto dinindeki suyla yıkanma ve harae arınma ritüellerinin İzanagi'den geldiğine inanılır. (Öztürk, 2016)

Göklere ve yeryüzünü kaplayan bölge Amaterasu'nun, denizler ve gizli yaratıklar bölgesi Susano-o'nun yönetimine verilir. Fakat göklere hâkim olmak isteyen Susano-o, Amaterasu'ya saldırır. Bu saldırı yüzünden Amaterasu bir mağaraya girer ve oradan çıkmaz. Amaterasu'nun mağaraya kapanması tabiattaki düzeni alt üst eder; bunun üzerine diğer kamiler onun mağaradan çıkması için bir plan yapar. Öncelikle Amaterasu'nun mağaradan dışarıya bakmasını sağlamak amacıyla mağaranın önüne bütün kuşların üstüne tüneneceği bir iskele inşa edilir. Bu iskele Japon inancına göre, bugün Japon tapınaklarının girişinde bulunan bir nevi kapı konumundaki torilerin aslını oluşturur. İskelede konan kuşların çığı Amaterasu'nun ilgisini çeker ve dışarıya bakar. Uzama adlı bir kami mağaranın önünde dans ederek Amaterasu'nun dikkatini çeker. Bu dans geleneğe göre günümüzde tapınaklarda icra edilen Kagura dansının kökenidir. (Demirci, 2010)

Birçok animist dinde olduğu gibi Şintoizm de ölüm sonrası hayat konusunda bir inanç sistemi geliştirmemiştir ve daha ziyade bu dünyayı vurgulayan bir anlayışa sahiptir. Bu konudaki temel öğretisi bedeni terk eden ruhun kami hâline geleceği şeklindedir. Bununla birlikte modern zamanlarda Şintoizm'de Budizm'in ruh göçü inancını benimseme eğilimi ortaya çıkmıştır. (Demirci, 2010)

Japona göre Şinto, dünyayı uyumlu hâle getiren ve hayatı insanları doğayı tümüyle kuşatan bir güçtür. Bu gücün ortaya çıkışına “Kami” denir. Bu ruhsal varlığı doğanın ya da insanın gücü aracılığı ile deneyimle bilmek için kişinin kalp ve akıl olarak saf olması gerekir. Buna “Kokoro” denir. Kokoroslar çok az bulunur. (Boyd, 2016) Japon olmayanlar için “kokoro” kavramını anlamak ilk başta zor görünebilir ama Japon olmayan bir seyirci için

de bu iyilik, doğruluk, dürüstlük gibi evrensel iyilik değerlerine karşılık gelebilir. (Güvenç, 2010)

Japonya’da, pirinç ekimi ve hasadı zamanında kamilere dua ve şükür amacıyla ortaya çıkmış pek çok yerel dinî bayram vardır. Bu bayramlar genellikle pirinç tarlasında ve mabette kutlanır, ayrıca şükür amacıyla evdeki sunağa da üründen bir parça takdime olarak konulur. Bu tür bayramlar daha çok kırsalda kutlanır. Pirinç ekiminden ayrı bir de sonbaharda pirinç hasadı sırasında bayram düzenlenir. Bu bayramda, alınan üründen kamilere sunarak onlara şükranları belirtmenin yanında, onlarla irtibat kurmak, saygıları belirtmek amacıyla bir de caddelerde toplu hâlde mikoşi taşımak âdetidir. (Şenavcu, 2016)

Japon inançlarında günah, Tsumi ve aku kavramlarıyla anlatılır. Tsumi “günah, felâket, ahlak dışı davranış, talihsizlik, dinî hatalar” anlamlarına gelir. Bunlar kirlenmeye sebep olur ve ancak dinî temizlenme ile giderilebilir. (Tümer, 1992) Aslı günah inancının bulunmadığı Şintoizm’de ahlakî günahkârlığın müsebbibi kötü ruhlardır. Şintoizmde doğal olan kötü olamaz ve insan doğal bir varlık olarak özünde kötü değildir. (Campbell & Çev: Emiroğlu, 1993) Bu ahlak sistemine göre insanın tecrübeleri ahlak kurallardan daha değerlidir. (Aydın M. , 2011)

Japonların ikinci büyük dini Budizm’dir. Budizm kelimesi batı dillerinde Buda’nın kurduğu dinin adı olarak kullanılmaktadır. (Tümer, 1992) Milâttan önce VI. yüzyılda Hindistan’ın kuzeydoğusunda Hinduizm’in çok tanrıcılığına, kast sistemine, brahmanların otoritelerine ve karma doktrinine tepki olarak doğmuştur. (Tümer, 1992) (Aydın M. , 2011) metafizik olgulardan çok duyguların dizginlenmesi, ahlâki temizlik, insanları eşit görme, bütün canlılara şefkat duyma gibi ilkelere dayanan Budizm’e felsefe olarak bakılsa da kurucusu, kutsal metinleri, inanç esasları, cemaat anlayışı, mâbetleriyle zamanla kurumsallaşmış bir dine benzemiştir.

Budizm’in kurucusunun asıl adı Siddhartha Gotama’dır. Aydınlanan, uyanan anlamındaki Buda ismi ona gerçeği bulduğu ve aydınlandığına inanıldığı için verilmiştir. (Tümer, 1992) Buda adı bir isim değil sıfat olduğu için aydınlanmaya erişen herkes için kullanılabilir. (Aydın M. , 2011) Saray kökenli olan Buda gençliğinde bir keşişten etkilenerek zühd hayatı yaşamaya karar verdi. Sonunda bu hayatın da insanı gerçeğe ulaştıramayacağını anladı ve orta yolu seçti. (Atasağun, 2013) Nihayetinde Neranjara Nehri kıyısında, Bo denilen bir tür incir ağacının altında vecd hâlindeyken meditasyon yoluyla aydınlanmaya erişti. Ömrünün kalan 45 yılını edindiği tecrübeleri her kesimden insana

anlatan Buda 80 yaşında öldü. (Yitik, 2016) Budizm'in genel felsefesi Buda'nın bu yolculuğu sırasında yaşadığı deneyimlere ve aydınlanmaya dayanır. (Suzuki, 1991)

Budizm'de net bir tanrı anlayışı yoktur fakat Buda'nın tanrıyı inkâr eden bir ifadesi de yoktur. (Tümer, 1992) Buda, putların kırılmasını emretse ölümünden sonra heykelleri yapılarak zamanla tanrılaştırılmıştır. Buda, yazılı bir metin veya kitap bırakmamıştır öğretilerini sözlü olarak vaazlar yoluyla yaymış ölümünden sonra da şifahi kültürle dilden dile aktarılmıştır. Fakat Budizm yayılmaya başladıkça çeşitli Budist gruplar tarafından yazıya geçirilmiştir. Budizm'le ilgili yazılı metin sorunlarının tartışıldığı birinci Budist konsilinden sonra Tripitaka (üç sepet) üç ana kutsal kitap olarak belirlenmiştir. (Aydın M. , 2011) Yerine geçecek bir halife de belirlememiş, herkesin kendi kendine doğru yolu bulmasını istemiştir.

İnsanla gerçek arasında hayatın ıstıraplarla dolu olduğu şeklindeki kötümser anlayış Buda inancının temelini oluşturur. (Tümer, 1992) Joseph Campbell, diğer Budist halkların tersine Japonların Budizm'in yaşamın acılarla dolu olduğu inancını kalben benimseyemediklerini söyler. Bunu da Japonya'nın genç mitolojisinin kozmik ve toplumsal hayal kırıklığı yaşamamış olmasına bağlar. (Campbell & Çev: Emiroğlu, 1993)

Buda'nın kurtuluş öğretisinin şu düşüncelere dayanır: İnsanın varlığı ıstıraplarla yoğrulmuştur, ıstırapın sebebi arzu ve ihtirastır, bunlar yeni karma ve sudûra, yeni tenâsüh ve ölüme yol açar, ıstırapa son vermek için arzulardan, fâni işlerden sıyrılmak gerekir. Arzulardan kurtulmak için orta yolu bulmak gerekir. (Güvenç, 2010) Bu sürekli tekrarlanan devrelerden kurtulmanın yolu Nirvana'dır, Nirvana'ya ulaşabilmek ancak Buda'nın sekiz dilimli yolu ile mümkündür. Bu yollar; hikmeti ve bilgeliği ifade eden doğru bakış, doğru niyet; Ahlakı temsil eden doğru konuşma, doğru eylem, doğru geçim; Zihinsel gelişimi temsil eden, doğru çaba, doğru farkındalık, doğru konsantrasyon'dur. Bunlardan en önemlisi ve Budist felsefenin temelini oluşturan unsur doğru görmektir; çünkü Buda'ya göre görme olmayınca bilginin derinliğinin olamaz ve hayatın gerçeklerinin kavranamaz. (Suzuki, 1991)

Budizm'de günah kavramı karma inancıyla ilgilidir. Karma, bu dünyada ve gelecek hayattaki sosyal farklılıklar, iyi veya kötü kaderin önceki hayatta yapılan iyi veya kötü işler sonucu oluştuğunu ifade etmektedir. Karma, kişinin içinde bulunduğu kast dilimine göre değişmeyen görevi, bir çeşit mecburi kader anlayışı iken Buda, "iradî davranışın rolünü ortaya koyarak, herkesin kendi karması içinde iyi veya kötü iş yapmakta hür olduğunu, ancak yapılanların sonucunun ya bu hayatta ya yeni doğumda yahut daha sonraki doğumda görüleceğini" ifade etmiştir. (Harman, 1996)

Budizm’de, işlenen günahın telâfisi ancak sonucuna katlanmakla mümkündür. Fakat esas olan günahların telâfisi değil günah işlememeye çalışmaktır. Budizm’de günahların hayırlı işlerle affedilebileceği inancı oldukça geç dönemlerde ortaya çıkmıştır. Sonraki dönem Budizm’inde, günahkârların öldükten sonra ve yeniden doğmadan önce gidecekleri sekiz cehennem inancı vardır. (Harman, 1996)

Japonya’da. VI. yüzyılda Çin yoluyla Japonya’ya ulaşan Budizm zamanla kozmolojisi ve eskatolojisi, mânevî disiplini, rahipleriyle Japon halkının hayatında başlıca dinî güç hâline geldi; felsefeyi, sanat ve edebiyatı, öğrenimi, estetik duyguları etkiledi. (Tümer, 1992) Cenaze âyinlerini, büyücülüğü Japon halkıyla tanıştıran Budizmdir. (Güvenç, 2010)

Japonya’da Budizmin etkisiyle yerli din Şinto Budizm’in içinde erimeye başladı. önceleri karşılıklı hoşgörü içinde başlayan bu iki dinin ilişkileri XVII. yüzyıldan itibaren çatışmaya dönüştü; milliyetçilik duygularıyla Şinto yeniden canlandı ve millî inanç hâline geldi. Budizm baskı gördü. Budizm Japonya’da çeşitli mezhepleriyle gelenekleşmiş bir hayata sahipse de ilk canlılığını kaybetmiştir. (Tümer, 1992) Japon halkı Budizm’i benimsese de kendisine göre şekillendirme yoluna gitmiştir. (Campbell & Çev: Emiroğlu, 1993)

Budist olmak için; Buda’ya sığınırım, dhammaya sığınırım, Sangha’ya sığınırım şeklinde ifade edilen ve üç cevher adı verilen iman esaslarını söylemek gerekir. Buda, üç cevherin ilkidir. (Tümer, 1992) İkinci cevher olan Dhamma, Buda inancının esasıdır ve Buda’nın doktrininin Pali dilindeki karşılığıdır. (Atasağun, 2013) Hıristiyanlık’ta Hz. İsa’ya benzer bir öneme sahiptir. Dhamma varlık olarak Buda’dan öncedir. Buda dhammanın tarihî tezahürüdür. Budizm’de karma ve tenâsüh inançları yer alır. Anlaşılması zor bedenî bir güç olarak görülen karma, genellikle kişinin iradesiyle yaptığı işleri ve sonuçlarını kapsar. Budist görüşe göre hırs, kin ve hilenin aldattığı kimsenin karması kötü, bunun aksi de iyidir. (Tümer, 1992)

Tenâsüh ise yeniden doğuş, tekrar tekrar gelme, bir hayattan ötekine geçişi ifade eder. Bitmek bilmez bir yeniden doğuş silsilesi olan ve içinde bir eziyet ve çile unsuru taşıyan tenâsüh, yalnız insan şeklinde cereyan etmeyip en küçük sinekten insana kadar bütün canlı varlıklar kategorisini içine alan yeniden hayata dönüş şekilleri olarak sürer ve sadece insan olarak geldiğinde tenâsühten kurtulup Nirvana’yı kazanmak mümkün olur. Budizm’de canlılar birbirinin akrabası sayıldığından hiçbir canlıyı incitmemek gerekir. Tenâsüh inancının gereği olarak bir Budist için kan dökmek, zarar vermemek büyük önem taşır.

Nirvana, arzu, ihtiras ve, kötülüklerin ateşinden kurtulmuş, sakinleşmiş kişiyi ifade eder; böyle bir kişi aydınlanmaya kavuşmuş, Nirvana'ya ermiştir. Budizm böylece yeni bir insan tipi getirdi. Bu insan, ömrünün geri kalan kısmını mânevî kirlerden arınmış olarak tamamlayan bir kimsedir. (Tümer, 1992)

Budizm'de Nirvana'ya ulaşmış bir kimsenin ölüm sonra ne olacağı ile ilgili net bir bilgi yoktur. Budizm'e göre, kötü amel işleyenler kötü karmalarıyla cehennemde, iyiler de gökte, cennette tanrılarla birlikte yaşarlar. Ancak bu cennet-cehennem devresi devamlı değildir. Gerçek saadet, yani tenâsühle tekrar tekrar ıstıraplı hayata gelmekten kurtulma ancak Nirvana'ya kavuşmakla mümkün olur. Gelişmenin son aşaması olan Nirvana'ya ulaşmak asıl amaçtır (Güvenç, 2010)

Budizm'de mesih, kurtarıcı inancı ve beklentisi vardır. Kurtarıcının sülâle adı Metteyya esas adı Ajita'dır. Eskatolojik ümitlerle bir kurtarıcı beklentisi, bir çeşit Budist mesihçiliği veya mehdîliğidir. Buda kendisinin dini tamamlayamadığını, Metteyya'nın gelip dini tamamlayacağını ifade etmiştir. (Tümer, 1992)

II. BÖLÜM: FİLMLEİN GÖSTERGEBİLİMSEL İÇERİK ANALİZİ

2.1. Komşum Totoro

2.1.1. Filmin Künyesi

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Senaryo: Hayao Miyazaki

Yapımcı: Toru Hara

Görüntü Yönetmeni: Hisao Shirai

Müzik: Joe Hisaishi

Yapım Yılı: 1988

Tür: Animasyon, Aile, Pastoral, Fantastik

Süre: 86 dakika

2.1.2. Filmin Özeti

Mei 4 yaşında, Satsuki 9 yaşında iki kardeşdir. Anneleri hasta olduğu için bütün bakımlarını babaları üstlenmiştir. Arkeoloji profesörü olan babaları ile birlikte annelerinin yattığı hastaneye daha yakın bir eve taşınırlar. Bu taşınma annelerinin tedavisi için olsa bile, kızlar için eğlenceli bir oyun gibidir.

Kırsal bir bölgede olan evleri bir ormanın hemen yakınındadır, evleri de bu ormanda yaşayan dev kafur ağacının yanındadır. Taşındıkları ev oldukça eskidir ve bakıma ihtiyacı vardır. Onları ihtiyar komşu teyze karşılar ve onlara temizlik ve yeni evlerine alışma sürecinde yardımcı olur. Küçük kızlar yeni evlerini keşfederken küçük siyah ve uçuşan yuvarlaklarla karşılaşırılar. Küçük olan Mei onlara toz tavşancığı adını verir.

İki kardeş bir yandan yeni evlerini keşfetmekte bir yandan da ev temizliği ve taşınma konusunda babalarına yardımcı olmaktadır. Bu süreçte Satsuki babasına ve kardeşine annelik yapmaktadır. Mei ise hayal kurarak bol bol yaramazlık yapmaktadır. Bir yandan da ablasını taklit etmekte ve onun gibi okula gitmek istemektedir. Kendisi de bir çocuk olan Satsuki zaman zaman bu sorumluluklarının yanında bir yandan da okula devam eder. İki küçük çocuk yeni evlerine ve köyelerine alışırken arada sırada da babalarıyla birlikte yakındaki bir hastanede tedavi gören annelerini ziyarete giderler. Her gittiklerinde annelerini olan bitenden haberdar ederler.

Satsuki'nin okulda olduđu gnlerden birinde Mei, bahede grdđ kk tavşancıkları takip ederek bahedeki gizli bir geitten Kafur ađacının kovuđuna dşer. Orada Totoro adını verdiđi baykuş tavşan panda karışımı dev bir yaratıkla tanışır. Hiç korkmadan arkadaşlık ettiđi dev ve yumuşak bu sessiz varlıkla oynarken babası ve ablası da onu aramaya çıkar. Onu gizli korulukta yerde uyurken bulurlar. Hayal ile gerek arasında gidip gelen Mei yaşadıklarının gerek olduđu konusunda babasını ve ablasını ikna etmeye alışır fakat onları kendisine gldrr. Mei'in zlmesi zerine ocuklarının hayallerine ortak olan baba bu durumu anlayışla karşılar ve kafur ađacına gidip ocukları ile birlikte meyve gz kulak olduđu iin teşekkr eder. ocukların ilk grdklerinde dikkatlerini eken kafur ađacı ile tanışması bu şekilde olur.

Satsuki bir gn okuldayken, kardeşi ihtiyar teyze ile beraber okula gelir. ablasının arkasından ađlamış ve okula gelmek istemiştir. O gn okulda ablası ile birlikte geiren Mei olduka mutlu olur. Okul ıkışı kızlar yađmura yakalanırlar ve budist Jizu tanrı heykelinin sığınarak ondan yardım isterler. Bu sırada ihtiyar teyzenin torunu olan Kanta onlara şemsiyesini dn verir hemen arkasından onlar da dn aldıkları şemsiyeyi geri gtrrler. Dnşte otobs durađında babalarını beklemeye giderler. Bu sırada hava kararır ama bekledikleri babaları bir trl gelmez. Babalarını beklerken Mei'in kafur ađacının kovuđunda tanıştıđı Totoro yanlarına gelir. Satsuki buna ok sevinir ve babalarının şemsiyesini ona dn verir. Totoro da onlara bir hediye paketi iinde meşe palamutları hediye eder. Totoro Kedi Otobs'e binerek şemsiyeyi de alıp gider, hemen arkasından da babaları gelir. Kedi Otobs yumuşak ve dev bir otobstr ve Totoro'nun kendisi kadar inanılmazdır. Kızlar heyecanla dans ederek grdklerini babalarına anlatırlar. Babaları bunu sorgulamaz ve onların sevincine ortak olur.

Ertesi gn kızlar meşe palamutlarını bahelerine dikerler. Aynı gece kızlar uyurken Totoro ve yavru tavşancıklar kızların bahesine gelir tohumların etrafında şemsiyeyle birlikte dans etmeye bařlar bunu fark eden kızlar da bu dansa katılır ve tohumlar byyerek diye bir ađaca dnşr. Btn bu olanlar rya ile gerek arasında gidip gelir. O gece kızlar Totoro'yla birlikte gkyzne, kafur ađacının tepesine uarak gezintiye ıkar. Sabah uyandıklarında tohumlar dev bir ađaç deđildir fakat az da olsa bymşler dir.

Yaz sıcakları bařladıđında Satsuki'lerin evine bir telgraf gelir. Telgraf annelerinin yattıđı hastaneden babalarına gelmiştir. Babaları evde deđildir bu yzden Satsuki babasını arayıp haber verir. Annelerinin hastanesinden gelen telgraftan dolayı olduka endişelenirler ve karamsarlıđa dşerler. Olanlardan etkilenen Mei kucađına sıkı sıkı bastırđıđı komşu teyzenin

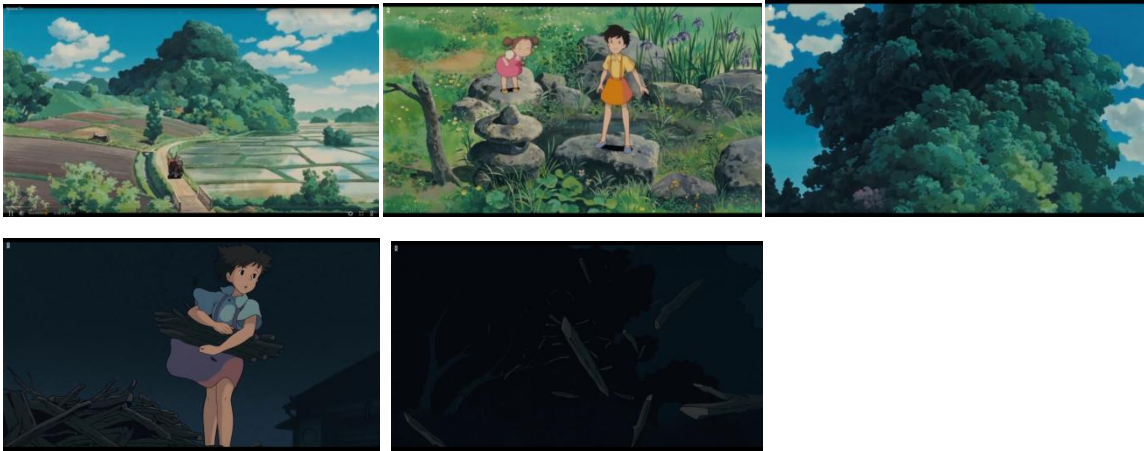
verdiği mısırı annesine götürmek için evden ayrılır. Bunun farkına geç varan ablası da komşularla birlikte Mei'in peşine düşer. Bütün köy seferber olur, her yeri ararlar fakat bulamazlar. Köylüler buldukları bir ayakkabıdan dolayı Mei'in göle düşmüş olmasından şüphelenirler fakat korkulan olmaz.

Nihayetinde Satsuki'nin aklına Totoro'dan yardım istemek gelir ve kafur ağacından gidip kendisini Totoro'ya götürmesini ister. Kafur ağacı bu isteğini yerine getirir ve Satsuki Totoro'yu bulup yardım ister. Totoro uçarak kafur ağacının tepesine yükselir ve Kedi Otobüs'ü çağırır. Kedi Otobüs Satsuki'yi Mei'in yanına götürür. Tüm bunlar olurken Totoro'yu, Kedi Otobüs'ü ve Satsuki'yi kimse görmez. Sonunda Mei'yi bulurlar, Mei tarlaların arasında kaybolmuştur ve Jizu heykellerinin yanında oturmaktadır. Kardeşler hasret giderdikten sonra Kedi Otobüs'e binip annelerinin hastanesine uçarlar. Kızlarının telefonunu alan baba çoktan hastaneye gitmiştir. Annelerinin iyi olduğunu bir ağacın tepesinden izleyen kızlar mutlu bir şekilde köylerine dönerler. Onlar için endişelenen komşularıyla beraber evlerine dönerler.

Belki de çocuklar meraklarını ve düş dünyalarını kışkırtan babalarının onları avutmak için kurguladığı fantastik ve eğlenceli oyuna uyum sağlarlar ve merakla araştırırlar. Soyut işlemler dönemine henüz geçmemiş dört yaşındaki Mei'le bu dönemden henüz çıkmış olan ablasının aynı kurgusal oyunda buluşmasında Satsuki'nin en az babası kadar güçlü olan hayal dünyasının etkisi vardır. (Miyazaki, 1988)

2.1.3. Filmin Göstergebilimsel Analizi

2.1.3.1. Doğa Maneviyatı ve Japon Kültürü



Resim 1: Yeni evde ilk gün.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Zemin	Tarlalar	Japon furusatosu
Doğa	Kafur ağacı	Japon kültürü ve doğa maneviyatı
Nesne	Üst üste konulmuş taşlar	Sunak ve mihrap
Açı	Ağacın aşağıdan yukarıya doğru perspektif çekimi	Doğanın gücü ve yüceliği
Ses	Ağacın seyredildiği andaki sessizlik	Manayı derinleştiren boşluk: Ma
Doğa	Rüzgâr	İlahi gücün korkutucu yanı
Olay	Odunların ağaca doğru uçup yok olması	Maneviyatın ve gücün merkezi
Işık	Sabah güneşin ilk ışıklarının kafur ağacına vurması	Hikâyenin merkezinde ağacın bulunacağına dair işaret

Karşıtlıklar Tablosu

Abla	Kardeş
Büyük	Küçük
Gece	Gündüz
Karanlık	Aydınlık

Totoro’da sık sık kuşbakışı gösterilen dramatik ve pastoral planlar, tarla manzaraları aynı zamanda Japon furusatosunu sembolize eder. Furusato, geçmişe dair duyulan özlem, Japon nostaljisi, bir kişinin evi veya memleketi anlamına gelir ki, bu da her şeye rağmen kendini yenileyen doğa yoluyla pozitif bir nostalji duygusu uyandırır ve savaş sonrası Japonya’da geçmişe aidiyet duygusunu pekiştirir. Geçmişe aidiyet Japon geleneksel inancının temel duygularındandır.

Totoro filminde doğa ve doğaya ait manzaralar sadece olayların arka fonu değildir, doğanın kendisi başlıbaşına bir karakterdir. Doğa’nın canlı cansız bütün unsurları insanlar gibi doğan, ölen, hisseden ve nefes alan bir canlıdır. Batılı filmlerde ötekileştirilen ve araçsallaştırılan doğa Totoro’da içselleştirilir ve inancın yansıması olarak saygı görür. (Mumcu, 2016, s. 77) Doğa Mistik ve inanca dair olanın merkezindedir; Şinto dininde olduğu gibi.

Napier’in Miyazaki’nin en Şinto eseri olarak yorumladığı Totoro, dinî semboller ve göndermelerle doludur. (Napier, 2008) Her ne kadar kendisi Totoro’nun Şinto veya herhangi bir dinle uzaktan yakından bir ilgisi olmadığını söylese de (Öztekin, 2011) filmin pek çok yerinde kullanılan Şinto referanslar bunu doğrulamaz.

Tarlaların hemen bitiminde görünen Totoro ormanı, içinde yaşayan kamileriyle, çocukları sarıp sarmaladığı, iyileştirdiği kurtardığı ve bir anne gibi koruyup kolladığı düşünülen fantastik ve animistik bir doğa temsilidir. Bunun yanında doğanın içinde sanki doğanın bir parçasıymış gibi sunulan günlük yaşama dair dinî malzemeler de yer alır. Satsuki'lerin bahçesindeki küçük göletin kenarında üst üste konulmuş taşlar, sıradan bir bahçe unsuru gibi görünse de Miyazaki'nin filmlerinin arka planlarında sıklıkla yer alan bir sunak veya kutsallık belirteçidir ve Japon dinî hayatını temsil eder.

Kafur ağacı, filmde başlı başına bir karakterdir ve Japon doğa maneviyatını temsil eder. İlahi olan soyut bir şeyi somutlaştırır ve yansıtır, yani doğadaki şeyler maneviyatla ilişkili olmadan var olamaz. Bir kami doğadaki her şeyin içinde yaşayabilir; güneş, ay, eski ağaçlar, çiçekler, hayvanlar ve hatta özel insanlar veya insanlar tanrıların yavruları olarak algılanır. Böylece doğa duyarlı bir varlığa dönüşür. Şinto dini insanla doğa arasındaki eşitliği garanti eder. Bu anlamda Totoro'nun ekosentrik olduğu söylenebilir. Ekosentrizm, insanların ve ayrıca diğer bütün canlıların ahlakî konumunu kabul eder. Dahası, doğa, tek tek organizmalardan ziyade daha üst organizmalar düzeyinde, örneğin; türler ve ekosistem düzeyinde, ahlakî saygıyı hak eder ve içsel değere sahiptir. (Özdemir, 1996)

Kafur ağacı, kami inancını sembolize eden bir ağaçtır. Öylesine seçilmemiştir, bu film için özellikle seçilmiş ve neredeyse filmin karakterleri kadar akılda kalıcı bir rol biçilmiştir. Bu insanla doğa arasındaki ayrımı ustaca silme çabasıdır. Bunu sadece ağacın fantastik görkemli yapısı sağlamaz ya da temsili olarak kutsal ağaç olması da değil, babanın ağacı selamlarken söyledikleri derin kökleşmiş aidiyet duygusu karşılıklı destek içerir. Kafur ağacı kutsal olduğu için ağacın içinde yaşayan Totoro'nun da ağacın ruhu yani kamisi olduğuna dair yaygın bir inanç vardır. (Öztekin, 2011)

Kafur ağacının varlığı Japonya'nın idealize edilmiş ama yaşanmayan paradisel varlığının kültürel aktarımından başka bir şey değildir. Yine de Miyazaki bunları göz önünde bulundursa bile filmlerinde tutarlı ve insani özellikleri birleştirerek diğer kültürel unsurları da katıp daha global daha geniş bir vizyon geliştirir.

Çocuklar eve ilk taşındıklarında evin hemen yanındaki kâfur ağacıyla tanışır ve onun büyüklüğü karşısında etkilenirler. Ağacı uzun uzun seyreden Satsuki kardeşi Mei'ye “*Görüyor musun kocaman, baksana!*” der ve kamera ağacı aşağıdan yukarıya doğru seyretnemize olanak verirken kısa bir sessizlik olur. Bu açı ve sessizlik kafur ağacının temsil ettiği doğanın gücünü ve ihtişamını yansıtır. Yönetmen başarılı bir şekilde kullandığı sessizlik anlarında, ağaç hakkında izleyiciyi düşündürür ve etkilenmemizi bekler. Daha sonra

babalarına “*Baba burada kocaman bir ağaç var.*” diyen Satsuki’ye babası “*Evet canım, kâfur ağacı.*” der ve Satsuki ile Mei “*Nee kâfur ağacı mı?*” diyerek babalarına doğru koşsa da baba başka bir açıklama yapmaz. Yeterli merak oluşturulmuştur ve yönetmen filmin ilerleyen sahnelerinde ağacın kutsallığını vurgulamaya devam edecektir.

Burada “ma”dan bahsetmek yerinde olacaktır. “Ma” kavramı Miyazaki sinemasının temel kavramlarından biridir. Anlamı iki ses ve hareket arasındaki boşluk demektir. Miyazaki’nin sahneler arasına koyduğu sessiz anlar, tefekkür boşlukları filmin birçok dile çevirilerinde sorun olmuştur, özellikle de Disney versiyonlarında. Çünkü sürekli hareket ve izleyicinin bu hareketi takibi prensibiyle işleyen Batılı çizgi film anlayışına göre animasyonlarda boşluk kabul edilemez, tüm sahneler sözle ya da sesle doldurulmalıdır. Oysa Miyazaki sahneler arasındaki “ma”ları başlı başına bir anlatım aracı olarak kullanmıştır. Kendisiyle yapılan bir röportaja verdiği cevap bu durumu açıklar niteliktedir:

Roger Ebert: “Sinemanızda keyfi hareketliliği çok seviyorum. Aradaki nefes alıp vermeleri, karakterlerin uzun yürüyüşlerini, arka planda veya bazen ön planda yaşananları... Filmin her anının hikâye tarafından dikte edilmesi yerine, insanlar bazen oturuyor, iç geçiriyor, bir derenin akışını izliyor. Ekstra bir şeyler yapıyorlar. Bu hareketlerin hikâyeye ilgisi olmuyor çoğu zaman ama onların zaman ve mekânsal olarak nerede olduklarını ve aslında var olduklarını hissettiriyorlar.”

Miyazaki: “Bunun için Japoncada bir kelime var: ‘Ma’, yani boşluk. Filmlerimizde ‘ma’yı bilerek veriyoruz. (Elini iki kere çırpar). İki el çırpmam arasındaki sessizlik ‘ma’dır. Hiç durmadan üst üste nefessiz aksiyon vermeye, aralıksız hikâye anlatmaya çalışırsan sadece gereksiz kalabalık olur. Sıcaklığı devamlı 80 derecede tutarsan aptallaşırsın. Ama bir ‘ma’ verirsen, film daha geniş bir zaman ve mekân boyutuna yayılır.” (Ebert, 2002)

Sessiz “ma” anlarıyla manadaki derinlik gösterilirken; diğer yandan Satsuki, gecenin karanlığında odun almaya çıktığında esen şiddetli rüzgâr ve kafur ağacına doğru sürüklenen odunlar, kafur ağacı ekseninde biraz korkutucu ama daha çok ihtişamlı ve gizemli bir kutsal alanı işaret eder. Şiddetiyle odunları önüne katıp kafur ağacına doğru uçuran rüzgâr Satsuki’yi korkutup kaçıtır. Satsuki uzun uzun ağaca bakar. Bu sahnelerde de anlatımı güçlendirmek için “ma” kullanılmıştır. Doğanın temel unsurlarından biri olan ve yönetmenimizin görünmeyen soyut bir tanrısal gücü hissettirmek için başarılı bir araç olarak kullandığı rüzgâr, Totoro’da doğanın ilahi güçlerinden biri olarak temsil edilir. Kafur ağacının odunları yutması, ağacın aynı zamanda doğadaki tanrısal gücün merkezinde yer aldığını gösterir. Bu merkezilik ertesi sabah güneşin ilk ışıklarının kafur ağacına vurmasıyla pekiştirilecektir.

Totoro'daki doğayla insan bağıını sadece ağaç ve doğa sevgisi olarak ele almak filmdeki dinî ve kültürel unsurları görmezden gelmek olacaktır. Her ne kadar bir söyleşisinde filmlerinde Şintoizm'den veya başka bir dinden bahsetmediğini söylese de genel kanı filmin Miyazaki'nin en dinî eseri olduğudur. (Napier, 2008)

Çevrecilik ve ekosentrizm Miyazaki'nin filmlerindeki tekrarlayan temalardan birisidir; fakat ekosentrizm ve çevrecilik arasında ince bir çizgi vardır. Ekosentrizm de İnsan türünün doğada yaşayan diğer canlılardan üstün veya daha önemli olmadığı düşüncesi varken; Çevrecilik de eğer doğaya hizmet edersek onu beslersek insan yaşamının sürmeye devam edeceği düşüncesi vardır. Totoro animesinde insan ve doğa, birbirine bağlı olmayan ama birbirine bağlı bir bütünü teşkil eder. Doğa ve unsurları zor zamanlarda cana yakın ve yardımseverdirler. İnsan doğayı ilahi olarak görürken doğa çoğu zaman insana boyun eğmez ya da insanla eşdeğerdir.

2.1.3.2. Animizm ve Kami İnancı



Resim 2: Mei Totoro ile tanışıyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Varlık	Totoro	Japon halk düşüncesi, kami inancı, animizm
Açı	Delik kovadan bakış	Mistik dünyayı fark edebilecek çocuksu saf bakış açısı

Mekân	Köklerden oluşan tünel	Orman ruhunun yaşadığı tanrısal ve düşsel mekâna giriş
Doğa	Totoro ağacı	Devasa büyüklüğü ve şimenevasıyla Totoro'nun evi olan bu ağaç kutsal bir alandır
Doğa	Meşe palamudu	İlk sekanslardan itibaren Mei'i kutsal ağaca ve kamisine getiren işaretçi iz
Müzik	Mei'in Totoro'yla ilk karşılaşmasındaki mistik müzik	Mei'in karşılaştığı canlının sıradan bir canlı olmadığı düşüncesi
Ses	Totoro'nun çıkardığı anlaşılmaz sesler	Doğanın saf dilsizliği
Açı	Totoro'nun dev dişlerinin arasından görünen uyuyan Mei	Cesaret ve doğanın güçlerine güven
Durum	Mei'in Totoro'nun karnında uyuyakalması	İnsanla doğanın birbirine duyduğu saf sevgi ve güven
Açı	Mei ve Totoro'nun uykusuna yukardan bakış	İnsan ve doğanın uyumu ve doğanın hamiliği ve insan doğa uyumunun verdiği huzur
Müzik	Mei ve Totoro uyurken çalan müzik	Doğa-kami-insan üçlüsünün ilahi uyumu

Karşıtlıklar Tablosu

Hareketsizlik	Hareket
Korku	Cesaret
Merak	İlgisizlik
Büyük	Küçük

Totoro kedi, baykuş ve ayı arası bir orman kamisidir ve Japon halk inançlarını temsil eden kami inancını temsil eder ve bir tür animistik varlıktır. Animizm Japonlar için hava ve su gibi doğal bir şeydir. (Bak, 2008). Animizm 18 yüzyılın başlarında İngiliz antropolog Edward Burnett Taylor'ın duyurduğu bir kavramdır, nefes yaşam ve ruh anlamına gelir, ruhların dinidir; yani doğadaki her şeyin bir ruhu vardır düşüncesi hâkimdir, (Aydın, 2008) bu da tam olarak kami inancını ifade eder. Miyazaki Totoro sayesinde Şintoizm'i direk yaşantı olarak anlatmaz fakat farkındalık ve ön hayranlık oluşturur. Miyazaki bu sevimli kami karakterlerle seyircisini manevi duygularla büyülemeye çalışır.

Mei'in baktığı delik kova bir bakış açısı çekimidir ve doğadaki mistik ve tanrısal ayrıntıları keşfetmeye müsait çocuklara has saf bakış açısını temsil eder. Eve ilk

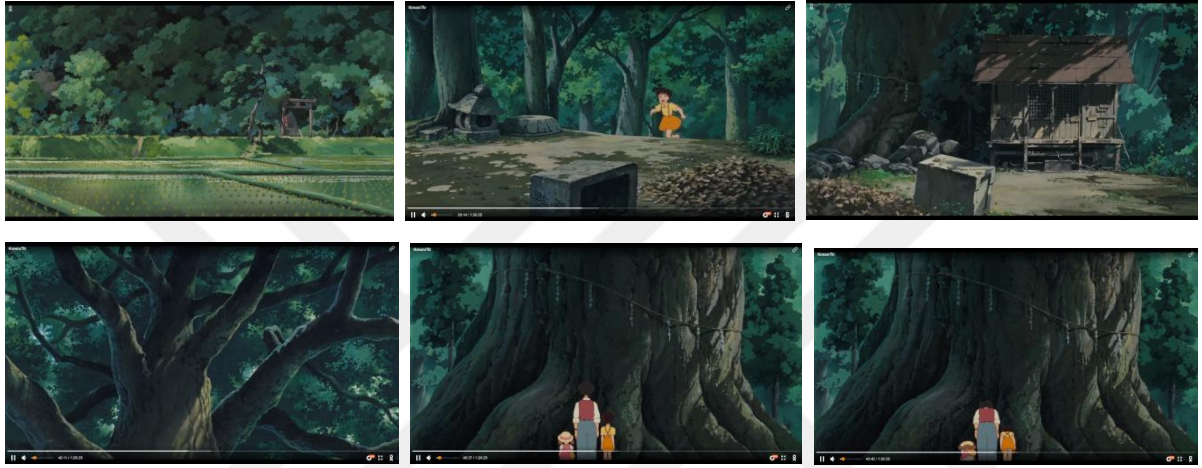
taşındıklarında babalarının acaba evde sincaplar mı var diyerek merak uyandırdığı meşe palamutları Mei’i Totoro’nun yuvasına götürür. Meşe palamutları, Mei’i kutsal ağaca ve kamisine getiren işaretçi ve aracıdır. Mei, bu işareti takip ederek, önce toz tavşancıklarını sonra da köklerden oluşan tüneli bulur. Bu tünel tanrısal alana giden yolu temsil eder. Bu yolun başında Mei çok kararlı ve korkusuz görünmektedir. Mei ağaçların kendisi için açtığı yoldan kafur ağacına giden bir yol bularak ağacın gövdesinden içeri tıpkı Alice gibi başka bir dünyaya yuvarlanır. Yuvarlandığı sahnede müzik yavaşlar ve mistik bir havaya bürünür. Bu müzikten anlarız ki, Mei’in karşılaştığı iri yaratık sıradan bir yaratık değildir, ilahi bir varlıktır. Büyük Totoro, ağacın tam da kalbinde mısımlı bir şekilde yatmaktadır. Mei ona korkmadan yaklaşır oynar ve en sonunda çıkardığı seslere bakarak üzerine cesurca tırmandığı yaratığa Totoro adını verir; çünkü Totoro tıpkı boyama kitabında gördüğü hayvana benzemektedir.

Totoro sesler çıkarsa da konuşmamaktadır. Tıpkı bir dilsiz gibi tuhaf sesler çıkaran Totoro’nun bu hâli doğanın saf dilsizliğini ve gizemini yansıtır. Mei’in Totoro’nun dişleri arasından görüldüğü sahne çocuksu cesareti ve yabancı varlığa karşı duyulan güveni temsil eder. Bu varlık çok büyüktür ama korkmaya gerek yoktur mesajı verilir. Mei’in Totoro’nun karnında uyuyakalması sonrasında beraber uyumaları yine Totoro’nun çocuklar için güvenilir tehlikesiz bir varlık olduğunun göstergesidir. Bu sahnenin yukardan görüntüsü doğa ve insan uyumunun en saf hâlidir ve bu uyumun neticesinde oluşan huzuru temsil eder. Bu sahnelerde çalan mistik müzik yine Totoro ve Mei arasında yaşanan anların sadece fantastikliğini değil kutsallığını gösterir.

Totoro, işlem öncesi dönemdeki dört yaşlarındaki Mei ile somut işlem öncesi on yaşındaki ablası Satsuki için ideal bir tanrıdır adeta. Sadece ikon merkezli ve çok tanrılı animist bir dinî kültürde yetişen Japon çocukları için değil başka kültürde yetişmiş çocuklar için de kurtarıcı, zararsız, sevimli bir kahraman imajı çizmiştir.

Film boyunca Mei’in oynadığı, okşadığı ve üzerinde uykuya daldığı Totoro bir rüya mıdır gerçek midir anlayamayız. Mei gördüklerinin rüya veya hayal olduğunu kabul etmek istemez ve dört yaşındaki bir çocuğun işlem öncesi animist ve antropomorfist özelliklerini gösterir. On yaşlarındaki somut işlemler dönemindeki ablası Satsuki, Mei’in ısrarla gördüğü Totoro’yu boyama kitabındaki tüylü kocaman yaratıkla özdeşleştirir. Satsuki, soyut kavramları somut nesnelere üzerinden açıklayabilen bir on yaş çocuğu özelliği gösterir ki, bu da yönetmenin pedagojik hassasiyetini gösterir. Mei’in Totoro’yu tarif ederken “*Boyama kitabımızdaki gibi mi?*” diye soran Satsuki’ye “*Evet.*” cevabı vermesi Mei’in dünyasında

Totoro'nun önceden de yer aldığını gösterir. Çocuklar boyama kitaplarındaki bir çizgi kahramanı mı görmüşlerdir? Bu konuşma Totoro'yu sembolik anlamlarla yüklü bir kami olarak değil de fantastik bir varlık olarak düşünelim diye araya sıkıştırılmış bir cümle izlenimi verir ve Totoro'nun varlığını daha gizemli hâle getirir. Çünkü Satsuki, otobüs durağında Totoro'ya “*Sen Totoro musun?*” diye sorar; yani Mei'in boyama kitabındaki karaktere yeterince benzeyip benzemediğinden emin değildir. Totoro etrafındaki bu belirsizlik ve gizem film boyunca sürükleyici unsur olarak kullanılır.



Resim 3: Totoro ağacını ziyaret.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Mimari	Ormana çıkılan kapı	Kutsal alana girildiğini gösteren tori
Nesne	Mihrap	Dilek ve duaların içine bırakıldığı yer
Nesne	Şimeneva	Şintoizm'de Kutsal alan belirteci, tarımda bereket beklentisi
Açı	Kafur ağacını aşağıdan yukarı temaşa	Yücelik kutsallık ve ihtişam
Durum	Kızların babalarıyla ağacın önünde kıpırdamadan durması	Saygı duruşu ve ibadet
Olay	Ağacın önünde eğilme	Şintoizm'de tanrıları onurlandırma ibadet şekli
Mekân	Ağacın altındaki küçük ev	Kutsal kabul edilen alanın mabedi
Durum	Yaprakların süpürülmüş olması	Aktif dinî hayat ve ziyaret edilen mabet

Karşıtlıklar Tablosu

Büyük	Küçük
Aşağı	Yukarı
Yetişkin	Çocuk
Belirli	Belirsiz
Doğa	İnsan

Mei, Satsuki ve babasının ağacın yanına gittikleri sahnede ormanı uzaktan görürüz. Geniş açıdan gördüğümüz ağaçların arasında kırmızı bir yapı dikkat çeker. Bu kırmızı, sade ve kapı benzeri yapı tanrısal olanı sembolize eden bir toridir ve mimari anlamda bir işlevi yoktur. Toriler Şintoizm’de bir alanın kutsal olduğunu belirtir. Bu kutsal alan bir mabet olabileceği gibi ormanın, dağın veya denizin kendisi de olabilir. Tek bir tori, o alanı kutsal yapmaya yeter. (Güvenç, 2010) Bu toriyle birlikte sadece kami Totoro’nun içinde yaşadığı kafur ağacının değil bütün bir ormanın kutsal kabul edildiğini anlıyoruz.

Doğanın kendisi bir tür türbedir, jinjadır ve bir toriyle veya işaretle belirtilsin belirtilmesin her Japon bunu bilir. Genellikle köyde veya kasabada yaşlı bir ağaç vardır ve kutsal kabul edilir. Şehirlerdeyse park ve mabetlerde veya şehrin merkezinde yaşlı bir ağaç olur. Daha doğrusu o tek ve yaşlı ağacın olduğu yer mabedin alanını oluşturur. Miyazaki de, Meiji Jinjasında yürüyüş yapmaktan zevk aldığını, türbelerin sayısının artması gerektiğini ve Ghibli’nin bir sonraki projesinin türbelerin artması olduğunu söyler. (Bak, 2008)

Türbelerin yanında bulunan üzeri yazılı taş kutular, Şintoizm’de dilek ve duaların yazılıp içine konulduğu bir tür mihrap ve dilek kutusudur. Mihraplar küçük kulübenin tapınak olduğunu gösterdiği gibi herhangi bir ağacın altında veya kutsal alanın sınırlarında kendi başına da yer alabilir. Bu mihraplar, süpürülmüş yapraklar, şimenevalı kafur ağacı ve mabet bu alanın yerel halk tarafından kullanıldığını gösterir. Eski ve terk edilmiş gibi dursa da, sessiz bir şekilde kırsalda yaşamaya devam etmektedir. Bu hâliyle yaşanan aktif bir dinî hayatı temsil eder.

Animizmle beslenen Şinto’da her şeyin bir ruhu olduğuna inanılır. Ağaçlar kutsal kabul edilir ve tek başına bile bir ibadet alanı olarak kutsal kabul edilip Türk geleneklerindeki çaput bağlama geleneğine benzer bir gelenekle etrafı çevrilir ve üzerine kâğıttan şeritler ve ipler asılır. Bu tür ipler Şinto tapınağının iki sütununun arasına atılır ve şimeneva denir. (Güvenç, 2010) Bükülmüş pirinç ipi ile yapılır. Halatlar, bulutları taklit eder, beyaz zikzak kâğıtlar gök gürültüsü şekline benzetilir. Bulutların ve gök gürültüsünün birleşimi tarımsal alanda bir yağmur beklentisini sembolize eder. Yerel halk, şimenevayı tarımsal anlamda iyi bir hasat için dua etmenin yanı sıra bir sembol olarak da görür. Bu bir alanı arındırma ve kötülükten temizleme işaretidir. Şimenevalar aynı zamanda iki şeyi birbirinden ayırmak için

de kullanılır. Şimenevadan dolayı kafur ağacı artık sadece vahşi doğada bulunan yüzlerce yıllık bir ağaç değildir; çünkü Japonya’da bir ağacın gövdesinin etrafı kalın bir ip ile çevrildiye bu, ağacın kutsal olduğunun göstergesidir. (Balaban, 2015) Meiji Tapınağı’nın içindeki geniş boşlukta da kutsal bir ağaç bulunur. Bu ağaç, kafur ağacıdır. Bu ağaçtan dolayı Totoro kutsal bir kami kabul edilebilir. (Öztekin, 2011)

Şimenava ve mihraplar Totoro ağacının altındaki evin normal bir ev değil de türbe olduğunu gösterir. Bu yapı normal büyüklükteki bir yetişkinin yaşaması için çok küçüktür. Bu küçük tapınağı bir Şinto tapınağı fotoğrafı ile karşılaştırdığımızda ikisi de aynı yapılara sahiptir. İkisinin önünde de iki sütün vardır ve arkasında bir kapı vardır. Bu türbeler sadece mimari değildir, dinî bir amaçla da kullanılır. Genellikle kaminin evidir ve kapıların ardında kaminin bir koltuğu veya ibadet nesnesi vardır. Bu küçük yapının küçük bir tapınak olma ihtimalinin yanında çevresindeki bütün alanın dağın ya da ormanın kutsal bir alan olma ihtimali de vardır. Dağ veya orman kutsal olduğu için kutsal alanın bir parçası olan bina da kutsal hâle gelebilir.

Miyazaki’nin gerçek bir kafur ağacına dayalı bir film yapma ihtimali de vardır. Totoro ağacı Okaşima’daki devasa kafur ağacı hakkındaki efsaneyi de hatırlatır. Bu efsanede dev bir kafur ağacı kendisini öldürdükten sonra ağacın koruyucusunun ruhunu emdi; çünkü ölmeye başlamasına sebep olan bir ihmalinin olduğunu düşünüyordu. Kafur ağacı canlandı ve bir ruh hâlini aldı. Bu ruhun ağacı canlandığı ve gerektiğinde kendi başına düşünme yeteneği kazandırdığı düşünülebilir. Çünkü Mei ağacı göstermek istediğinde ağacın girişi birden kaybolur.

Mei babası ve ablası tarafından uyurken bulununca onlara ağacı ve Totoro’yu göstermeye çalışır fakat ikisini de bulamaz. Bunun üzerine üzülünce babası *“Anlaşılan sen ormanın ruhuyla karşılaşmışsın. Bu yüzden sen çok şanslısın; çünkü o her zaman görünmez, hadi saygımızı göstermeye gidelim.”* der. (Miyazaki, 1988)

Satsuki *“Saygımızı mı?”*, diye sorunca da *“Evet, ormana duyduğumuz saygıyı.”* diye cevap verir. Toriden geçip ormana giden yolu tırmandıktan sonra kafur ağacına *“Dikkaaat! Mei’ye göz kulak olduğun için sana şükranlarımızı sunuyoruz.”* diyerek ağacın önünde saygıyla eğilirler. Bu sahnelerde dilsel göstergelerle görüntülü göstergeler birleşerek, bu teşekkürün sıradan bir teşekkür değil yüce bir varlığa koruyuculuğundan dolayı duyulan şükür olduğunu gösterir. Şükran duygusu, Japon terbiyesinde sadece tanrıları değil insanları, doğayı hatta eşyayı dahi kapsayacak kadar geniştir. Babanın bütün bu süreçte esprili ve eğlenceli üslubu çocuk düşüncesini yakalamış bir din dilinin başarılı örneklerindedir.

Bunun üzerine baba Kusakabe, ağaca teşekkür etme teklifiyle çocuklarını kafur ağacına götürür.

Çocuklar ve baba kafur ağacının yanına geldiklerinde kamera, ağacı aşağıdan yukarıya doğru uzun çekimlerle gösterir. Bu açı Miyazaki'nin devasa ağaçları gösterirken sıklıkla kullandığı bir açıdır. Aşağıdan yukarıya doğru olan bu perspektif, ağaca manevi bir anlam katar ve doğanın ihtişam ve büyüklüğünü gösterir. İzleyici bu baş döndürücü büyüklüğü bakışlarıyla kavramaya çalışır Mei ve Satsuki gibi. Bu açı ağacın kutsallığını gösterir.

Yönetmen kafur ağacının ihtişamını kavratıp sessiz “ma” anlarıyla tefekkür arası verdikten sonra ağaçla insanları aynı hizada tam karşıdan ve arkadan görebileceğimiz bir açıdan gösterir. Eller iki yanda dimdik bu duruş, kamiye saygıyı temsil eder. Başla eğilerek selamlama Japon kültürüne has bir saygı şeklidir. (Balaban, 2014) Sonrasındaki tamamen eğilme eller öne kavuşturularak yapılmasa da Şintoizm'e has bir ibadet ritüelini ve tapınma şeklini temsil eder. Bu sahneler babanın tavrından dolayı biraz esprili gibi görünse de Kusakabe ailesi gayet ciddi bir tapınma gerçekleştirir.

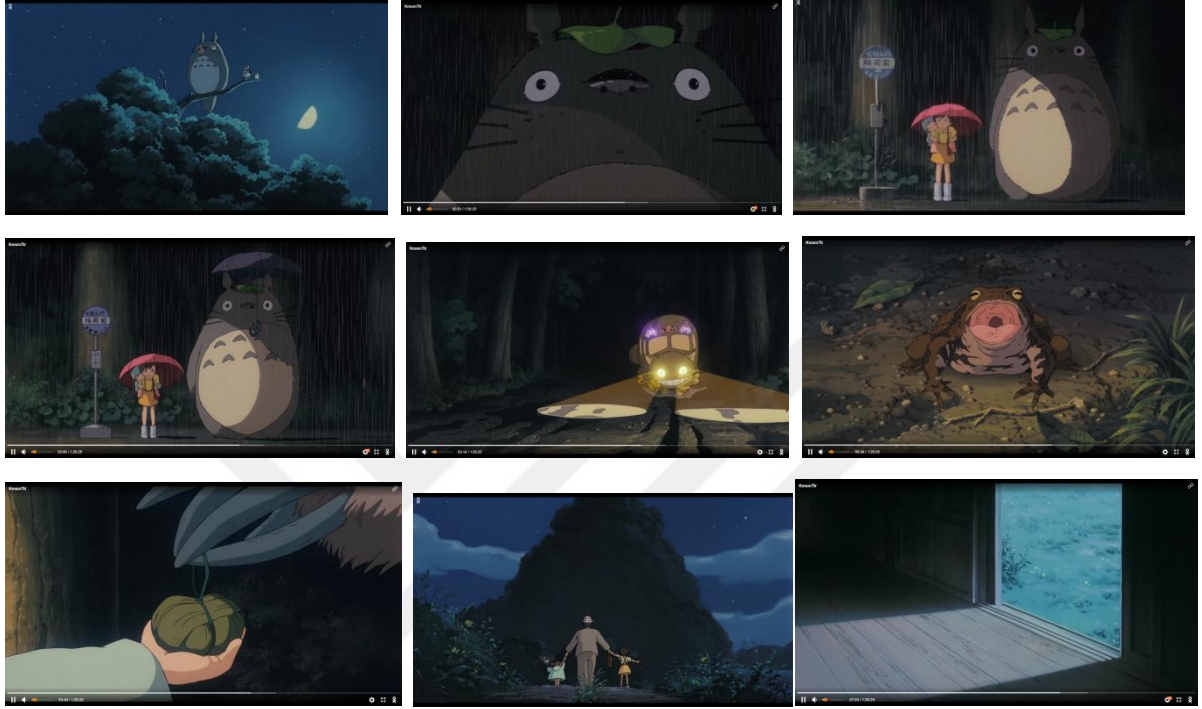
Burada tanrısal özelliklere sahip ağacın kamisi Totoro, gerçekte olmayan bir hayali kahraman gibi anlatılsa da babanın Totoro'nun herkese görünmeyeceğini söylemesi sadece saf ve temiz kalpli olanların yani inananların kamileri görebileceklerine dair Şintoist bir ip ucudur. Bu ip ucunu veren baba Satsuki'yi de inandırır ve özendirir. Kafur ağacının ruhu olan Totoro, birdenbire çocukların gözünde fantastik ve hayali kimliğinden kurtulur, bir ağacın ruhu olarak teşekkürü hak eden, ailenin saygıyla önünde eğildiği gerçek bir tanrıya dönüşür.

Sonrasında yapılan şu açıklama çevreci bir açıklama gibi gözükse de Şinto inancının animist kökenlerini temellendiren düşüncenin adeta özetidir:

“Ne büyük bir ağaç! Bu ağaçlar uzun yıllardır burada duruyor olmalı çocuklar ağaçlar ve insanlar eskiden çok iyi arkadaşlıklar. Bu ağacı görür görmez evi almaya karar verdim.”

Ağacın büyüklüğü sadece sessiz “ma” anlarıyla değil babanın cümleleriyle de pekiştirilir. Ağacın uzun yıllar orada duran bir anıt ağaç olması da kutsal olmasında etkindir. Çünkü Japonya'da bir ağaç yaşlıysa kendiliğinden kutsal olur. *“Ağaçlar ve insanlar eskiden çok iyi arkadaşlıklar”* cümlesi hem üstü kapalı bir eleştiri içerir hem de insanların doğanın efendisi olduğu antroposentrik çevre ahlakının aksine doğayla insanın eşit olduğu ekosentrik çevre ahlakını gösterir. Ekosentrik doğa ahlakında doğa insanın her istediğini yapabileceği

istediği gibi tasarrufta bulunabileceği bir materyal değildir. Bütün unsurlarıyla insanla eşittir bir faydası olsun olmasın bütün ekosistemler ve türler kendi başlarına içsel bir değere sahiptir ve ahlakî bir saygıyı hak eder. (Özdemir, 1996) Babanın ağacı görür görmez evi almaya karar vermesi de, Japon kültüründe mekânın değerinin doğayla şekillendiğine güzel bir örnektir. Büyük bir ağaç tek başına bir evi yaşanabilir kılmaya yetebilir.



Resim 4: Otobüs durağı.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Mekân	Durak	İki dünya arası geçiş noktası
Varlık	Totoro'nun Satsuki'nin yanında durması	Hamilik güven
Varlık	Kedi Otobüs	İki dünya arasını birleştiren araç
Doğa	Kurbağa	Doğanın gerçeküstüye şahitliği
Nesne	Totoro'nun hediyesi	İnancın ve iyiliğin ödülü
Açı	Ağaç, baba ve kızların paralel pespektifi	Aile ve güç
Doğa	Ay ışığı	Kutsala işaret
Doğa	Yağmur	Arınma
Doğa	Totoro'nun başındaki yaprak	Doğanın insana öykünmesi
Olay	Satsuki'nin şemsiye hediye etmesi	İnsanın doğaya yardımı
Doğa	Meşe palamudu	Doğayla çocuklar arasındaki şifre

Karşıtlıklar Tablosu

Karanlık	Aydınlık
Korku	Merak
Sessizlik	Ses
Doğa	İnsan

Filmin bir kaç yerinde Totoro, doğayı temsil etmesine rağmen doğadan ayrılır. Otobüs durağı sahnesi Totoro gelene kadar filmdeki en umutsuz sahnelerden biridir.

Çocukların babalarını bekledikleri otobüs durağı çocukların adeta öteki dünyayla irtibatı temsil eder (Mikyung, 2008) ve çocuklar bu durakta Totoro'yla karşılaşır. Çocuklar korktukları zaman onları teselli eden doğa değil, ağacın ruhu Totoro'dur. Totoro çocuk kahramanları belirsizlik ve kader zamanlarında çekebilecekleri fantastik bir enerjinin merkezidir. (Cavallaro, 2006) Fantastik olanın ilahi olanla harmanlandığı Totoro'yu izleyen bir Japon izleyici için bu enerji merkezinin ilahi bir enerji olarak algılanması mümkündür. Totoro'yu yumuşak ve sevimli bir varlıkla çocukların yaşadığı maceralar olarak da izleyebildik; fakat filmin içindeki yoruma ihtiyaç duymayan bariz Şinto unsurlar böyle düşünmemizin önünde engeldir.

Örneğin otobüs durağı sahnesi bu fantastik enerjinin nasıl ilahi bir enerji olarak kavratılabileceğinin örneklerindedir. Küçük kızların karanlık ve yağmurlu ormanda babalarını bekledikleri otobüs durağı iki dünya arasındaki geçişi temsil eder. Kızların uzun süre babalarının otobüsünü bekledikleri durakta ağacın arkasında gizli bir mabet yer alır. Mei, yağmur sularıyla oynayıp etrafı keşfederken bu mabetle karşılaşır. Mabetteki heykelleri ve sunakları ürküntüyle izleyen Mei'in daha önce benzerini görmediğini söyleyebiliriz. Satsuki bunlarla ilgilenmez ya da bu tarz küçük mabetler onun için sıradan bir şeydir. Korkarak ablasının yanına gelen Mei, ablasının eteğine yapışır. Burada yönetmen, çocuklara dinî anlamda olumlu bir mesaj verme çabasına girmez ve hikâyenin doğal akışına, çocuk bakışına bu mesajlardan daha fazla önem verir. Mabetlere, heykellere, sunaklara karanlık bir ormanda babasını bekleyen dört yaşındaki bir çocuk gözüyle bakar. Hemen arkasından ürkütücü bu dinî deneyimden sonra Mei, ablasının sırtında uyuyakalır ve başında nilüfer yaprağıyla Totoro gelir. Nilüfer yaprağı Şintoizm'de ve Budizm'de kutsal kabul edilir ve çocuksu kami Totoro, böyle yaparak şemsiye kullanan Satsuki'yi taklit eder.

Daha önce kardeşinin rastladığı Totoro'nun bir hayal ürünü olduğunu düşünen Satsuki için Totoro'nun varlığı bu sahneden sonra iman düzeyinde olacaktır. Totoro'nun otobüs durağındaki varlığı Satsuki'nin kamilerin varlığına inanmasıdır. Kamiler vardır ve düş ürünü değildir. Miyazaki kırsalda bolca yer alan mabetlerin önlüklü tilkilerini konuşurmak, kişileştirmek ve sevimli bir hâle sokmak yerine çocuk işi sevimli bir tanrı-kami icat etmiştir.

Satsuki'nin yanında şaşkın şaşkın duran Totoro'nun varlığı Satsuki için koruyuculuğu ve ormanın karanlığında güveni temsil eder. Satsuki, Totoro'yu görünce korkmaz ve hemen benimser ama ürkütmek de istemez ve sevimli kamiye babasının şemsiyesini verir. İnsan teknolojisi bir aletle ilk defa tanışan Totoro onu hayretle inceler ve keşfetmeye başlar. İlk keşfi üzerine düşen yağmur damlalarının çıkardığı sestir ve bunu tekrar yaşamak için zıplayarak ağaçlardaki damlalarla yağmur yağdırır. Bunun anlamı şudur: Kamilerin süper güçleri olabilir ama insanlar teknolojileriyle doğaya eğlence ve anlam katabilirler. Endüstriyel konularda sık sık eleştiriler yapsa da Miyazaki, teknolojiyi içkin olarak kötü kabul etmez. İnsanın da doğayla çelişen ihtiyaçlara sahip olabilir. (Muratoğlu, 2013)

Şemsiyeyi alan Totoro, Satsuki'ye bir meşe palamudu paketi hediye eder. Ağacın ruhu olan Totoro'yla çocuklar arasında bir şifre olan meşe palamutları kamilere olan inancın ve yardımseverliğin ödülünü temsil eder. Filmin giriş sahnelerinde çocuklar meşe palamutları bulmuş ve onu kimin bırakmış olacağı üzerinde tartışmışlardı, Mei ise meşe palamutları sayesinde Totoro'yu bulmuştu. Daha sonra kızlar kendilerine bir orman yapmak için bu tohumları dikeceklerdir. Doğa maneviyatının sadece ağacın önünde eğilmekten geçmediğini ve doğaya katkıda bulunup zenginleştirerek gerçek saygının tesis edileceğini gösteren bir örnektir bu. Kızların her yerde karşılaştığı meşe palamutlarını bir hediye paketi içinde almaları palamutları iki kere önemli yapmıştır. Nitekim Satsuki de annesine yazdığı mektupta bunları sihirli olarak tanımlamıştır.

Satsuki'yle durakta bekleyen Totoro, meşe palamutlarını hediye ettikten sonra, özel aracı Kedi Otobüs'e binerek Satsuki'nin şaşkın bakışları arasında duraktan ayrılır. Kedi Otobüs, bir nevi kamilerin özel aracıdır. Gözleriyle biraz ürkütücü, aynı zamanda yumuşak ve eğlencelidir.

Satsuki olanları babasına anlatır ve ikna etmeye çalışır; çünkü Satsuki için Totoro artık sadece boyama kitabındaki fantastik bir varlık değil gerçek bir varlıktır ve Satsuki o gece rüyasında Totoro'yu görür. Satsuki'nin otobüs durağında Totoro'yu görmesi ve inanması Goldman'ın dinî gelişimin üçüncü evresindeki çocuklar için tanrının mucize ve büyüyle

dünyaya doğrudan müdahale edebileceği düşüncesiyle örtüşür. Satsuki boyama kitabındaki gibi olduğunu hayal ettiği orman kamisiyle karşılaştığında, onun da hayal görüp görmediğini merak edebiliriz; ama yağmurun başından beri onlarla birlikte bekleyen kurbağa her hâliyle: “*olayların şahidiyim gerçekten oldu.*” der gibidir. Kurbağanın varlığı ve vraklaması sadece çocukların şahit olabildiği kamiler dünyasına hayvanların da şahit olabilmelerini temsil eder. Babaları geldikten sonra da kurbağayı görürüz. Kızların Totoro’yu ve Kedi Otobüs’ü gördüğü sahneyi gerçeklikle bağlayan şey kurbağanın varlığıdır. Babanın şemsiyesini alıp giden Totoro’ysa bundan sonra şemsiye sayesinde kızların rüyalarıyla gerçek dünyaları arasında gelip gidecek, izleyiciye acaba hangisi, diye düşündürtecektir.

Doğanın nezdinde Totoro’nun bir diğer özelliği de fiziksel ve psikolojik açıdan çocukların gönüllü bakımını üstlenmesidir. Bu sahnelerde Miyazaki, doğaya geleneksel çevre filmlerinden farklı bir kişilik verir ve duyguları da olan bir doğa tasarımı yapar. Doğal hayat sadece vahşi değildir ve içerisinde kendiliğinden dinî olan veya insanların inşa ettiği dinî sembollerle dolu bir hayattır.

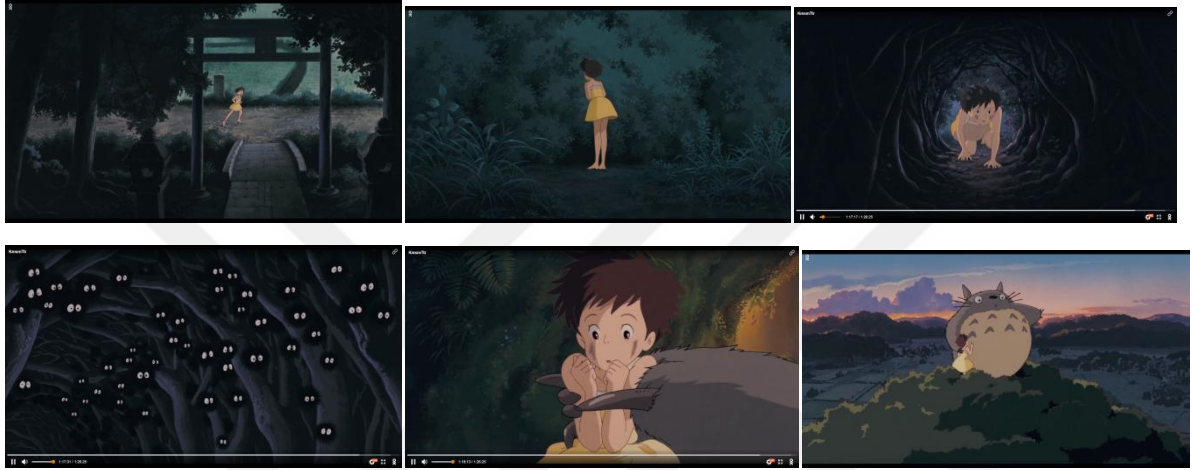
Totoro, Satsuki’nin şemsiyesini kabul eder. Bu durum doğanın insanların yardımını kabul ettiğini ve karşılıklı etkileşimi gösterir. Lotus yaprağından gerçek bir şemsiyeye geçiş yapan Totoro insan yapımı bir şemsiyeyle teknolojiyi kucaklar, ormanda yeni güzellikler keşfeder. Şemsiyeye damlayan yağmur damlaları, şemsiyenin kabulü ve benimsemesi doğanın insan icatlarını kabul etmesini sembolize eder. Ancak doğa sadece insan icatlarını almakla kalmaz, aynı zamanda yeni şeyler keşfetmek için insan aletlerini kullanır, Totoro’nun yağmur damlalarını keşfetmesi gibi.

Eğer insan ve doğa arasındaki ilişkinin birinci göstergesi insanın doğaya ihtiyacı ise diğer gösterge de insanların doğaya karşı özverili olmalarıdır. Yani bu karşılıklı duygusal bir alışveriştir çoğu zaman. İnsanlar doğayı binlerce yıl boyunca yararlanılabilecek sınırsız bir kaynak olarak görmüştür. Bu antroposentrik bir düşünme şeklidir. Miyazaki ise ekosentrik bir doğa ahlakını öne sürerek burada karşılıklı bir alışverişin olduğu bir dostluk çizmiştir. Totoro ile kızlar arasındaki ilişki de doğa pasif bir rolde değildir, insanların ilgisini şükran ve minnetle cevap verir.

Totoro dilsizdir, dilsizler gibi değişik sesler çıkarır ama konuşmaz. Satsuki otobüs durağında “*Sen Totoro musun?*” diye sorduğunda ağzını açıp esner gibi sesler çıkarır ve Satsuki kendi sorduğu soruları kendi cevaplar. Bu, film boyunca hep böyledir. Çocukların Totoro’ya sorup da kesin cevap aldıkları bir soru yoktur. Onları dinler gibidir; fakat cevap vermez. Bu hâliyle gizemli olduğu kadar biraz da korkutucudur. Satsuki de annesine yazdığı

mektupta “Hayatımın en korkutucu ve eğlenceli gününü yaşadım.” der. Totoro bir kami olarak Mei’in kafasında canlandırdığı yumuşacık, zararsız, koruyucu ve eğlenceli bir arkadaştır. Çocuksu ve saf görünüşüne rağmen bir tanrının neredeyse bütün özelliklerine sahiptir. Çocuksudur; çünkü yağmur damlalarını ampirik deneylerle keşfeder ve aynı sonucu almak için tekrar tekrar dener. Bu, çocukların hayatı keşfetme şekliyle paralellik gösterir.

Satsuki, Mei ve babası el ele tutuşmuş eve dönerken arkadan görünüşleri hemen karşılarında kafur ağacıyla paralellik arz eder. Kızlar için güven anlamında babaları neyse kafur ağacı da artık böyle bir anlam içerir.



Resim 5: Satsuki Totoro'dan yardım istiyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Durum	Satsuki'nin toride duraklaması sonra vazgeçmesi	Tanrıya doğrudan ulaşma düşüncesi
Durum	Satsuki'nin izin istemesi	Dua yardım talebi
Mekân	Tünel	Kamiye giden yol
Varlık	Toz tavşanları	Çocukların korkuları ve kaygıları
Varlık	Totoro'nun Satsuki'yi avucuna alması	İlahi bir güç tarafından sahiplenilme
Açı	Totoro'nun en yükseğe çıkması	Her şeye hâkim yüce varlık düşüncesi
Durum	Satsuki'nin yalın ayak olması	Arayışın ve çaresizliğin şiddeti

Karşıtlıklar Tablosu

Büyük	Küçük
Karamsarlık	Umut
Çözumsuzlük	Çözüm
Karanlık	Aydınlık

Kararlılık	Tereddüt
Hayal	Gerçek

Totoro'nun bir özelliği de çocukların zor zamanlarında ortaya çıkmasıdır. İki kardeş ormanın karanlığında beklerken ve artık umutsuzluğa kapılmışken, abla kardeşini kaybetmişken ortaya çıkıp sorunları çözmesi zaten filmin genelinde de annelerinin yokluğunu telafi niteliğinde olan bir hayal oyunu olması Totoro'ya yüklenen bir başka tanrısal niteliklerdir. En zor kriz zamanlarında iki kardeş direk Totoro'yla bağlantıya geçer. Doğayla birlikte hareket eden bu hayali ya da mistik güçle bağlantı kurabilmenin ön şartı sadece zor durumda kalınca ortaya çıkan hayal gücü değil, kabul etmek ve inanmaktır. (Napier, 2008)

Satsuki'nin kardeşini ararken yanından geçtiği ormana açılan torinin önünde duraklaması tesadüfi değildir. Satsuki önce babasının öğrettiği yoldan ağaca gidip yardım istemeyi düşünür fakat daha sonra Mei'in Totoro'yu ilk gördüğü yer aklına gelir ve gizli bir geçitle kafur ağacına bağlanan çalılığın önüne gider. Kısa bir tereddütten sonra çalılığa gelmesi tanrıyla doğrudan iletişime geçme ihtiyacını temsil eder; çünkü Satsuki çaresizdir ve hemen yardıma ihtiyacı vardır. Ayakkabılarını çıkarması ve yalınayak koşması bu çaresizliğin ve arayışın şiddetinin göstergesidir. Satsuki sadece dua etmez aynı zamanda durmadan çabalar ve yardım istediği Totoro'yla birlikte hareket eder. Yönetmen bu sahnelerle pasif bir dua ve yakarıştansa insanın çabasıyla şekillenen tanrısal bir yardımı gösterir.

Satsuki, ellerini birleştirerek dua anlamında *“Lütfen bana yardım et, Totoro'yu bulmam lazım.”* der ve çalılıkta yeniden bir tünel açılır ve Satsuki toz tavşancıklarının şaşkın bakışları altında tünelden ilerleyerek kovuktan düşer. Toz tavşancıkları bu sahnede de çocukların korkularını ve endişelerini temsil eder. Bu yol sadece çocuklarla kami Totoro arasında var olan bir yoldur. Kamiye giden yolda Satsuki diz üstü sürünür, dar ve karanlık bir yoldan geçer. Oysa babası dizüstü aynı yoldan gittiğinde bir yere varamamıştı. Totoro'ya inancı hayali bir eğlence düzeyindedir; çünkü o bir yetişkindir. Bu durum yaşlandıkça olağanüstüye inanmanın zorlaşmasını gösterir. Buna benzer bir düşünce Ruhların Kaçışı'nda da yer alır. Satsuki ilk başlarda inanmadığı ve kardeşinin hayal gücüne ve henüz küçük olmasına bağladığı bu dünyaya inanmaya başladıktan sonra kendisi de bu ruhsal dünyaya dâhil olur ve izleyiciye şu mesajı verir: *“Sen de inanırsan doğadaki tanrısal güçlerle bağlantıya geçebilirsin.”* Filmde dikkat çeken bir başka noktada babanın kızların düş dünyasındaki oyunlara katılması ve bunu bir rahatlama aracı olarak da kullanmasıdır. (Alicenap, 2012) Çocuklar annelerinin yokluğunda Totoro'yla ve mistik özellikler taşıyan doğayla avunurlar. Doğa bir anne güveni ve sıcaklığı sunar çocuklara.

Tünelin sonunda Mei'in "Alice Harikalar Diyarında"ya benzer fantastik âleme yuvarlanması gibi Satsuki de Totoro'nun inine yuvarlanır ama bu âlem sadece bir yuva görünümündedir. Olağanüstü şeyler yerine uyuyan bir Totoro vardır. Satsuki, uykucu kami Totoro'dan yardım ister ve Totoro isteğe hemen karşılık verir. Satsuki'yi avuçlayıp ağacın tepesine yükselir ki, Totoro'nun bu tutumu doğanın hamiliğini temsil eder. Her şeye hâkim olan ilahi gücü temsil eden ve bütün araziye hâkim bir açıda etrafa bakan Totoro Kedi Otobüs'ü çağırır. Bu açıyla kafur ağacının yüceliği bir kez daha vurgulanır.



Resim 6: Satsuki Kedi Otobüsle Mei'yi buluyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Açı	Ovanın dramatik açısı	Dünya büyüklüğü karşısında insanın küçüklüğü
Durum	Köylünün Kedi Otobüs'ü görmemesi	Sadece çocukların görebileceği metafizik dünya
Durum	Kedi Otobüs'ün yol alış şekli	Doğanın insana yol göstermesi
Doğa	Kuşların uçması, köpeğin havlaması	Doğanın gerçeküstüyle bağı
Nesne	Elektrik direği	Ruhsal bağ ve iletişim
İnsan	Kedi Otobüs çizen Mei	Çocukların dünyasında ilahi varlıkların yeri
Mekân	Işıkları yanan ev	Mucizelerle iç içe sürüp giden sıradan hayat
Doğa	Güneşin batması	Umutların tükenmesi

Karşıtlıklar Tablosu

Görünen	Görünmeyen
Gece	Gündüz
Yukarı	Aşağı

Totoro'nun Kedi Otobüs'ü çağırıldığı dramatik açılı sahnede güneş batmak üzereyken arazinin genişliği yanında Mei'in küçüklüğü ve sahipsizliği vurgulanır. Bu açı, doğanın büyüklüğü yanında insanın küçüklüğünü ve insanın doğanın bir parçası olmasını temsil eder.

Sinema çekim teknikleri açısından bakılınca Totoro'nun veya Kedi Otobüs'ün çocuklarla uçtuğu sahneler dramatik açının örneklerinden kabul edilebilir. Peki dramatik açı neden önemlidir? Dramatik açı sahnenin duygusal gücünü artırır. Alt açı, bir karakterin ya da nesnenin olduğundan daha uzun ve güçlü görünmesini sağlar. (Vineyard, 2010) Tam tersi olan üst açıysa karaktere ezik bir kişilik görüntüsü verir; sanki izleyici o karaktere yukarıdan bakıyormuş gibi, kafur ağacından Satsuki'nin görünüşü gibi.

Bir de aşırı dramatik açı vardır ki, dramatik açının etkisi artırılmış türüdür. Aşırı alt açıysa, bir karakterin ayaklarının altından gökyüzüne doğru bakan bir çekim olabilir. Aşırı üst açıysa, çok yüksek bir binanın tepesinden aşağıya bakarak insanoğlunun önemsizliğini vurgulayan bir çekim olabilir. Kuşbakışı ise bir tür aşırı dramatik açıdır. Kamera sahneye tam tepeden bakar. (Vineyard, 2010) Miyazaki diğer filmlerindeki uçuş sahneleri de dâhil pek çok sahnede değişik açıları kullanarak duygusal etkiyi artırma yoluna gitmiştir.

Yardımanın aciliyetinin zirveye çıktığı anlarda, Kedi Otobüs gelir ve yumuşacık kucağına Satsuki'yi alır; üstelik gece görüldüğü kadar ürkütücü de değildir. Kedi Otobüsle yol alan Satsuki'yi köylüler görmez, sadece rüzgârı hissederler. Rüzgâr, metafiziği, manevi olanı hissettiren bir araçtır. Rüzgârlar boşuna esmez, mesajı verilir. Hemen oradan bir kami geçmiş olabilir. Köylülerin Kedi Otobüs'ü değil de rüzgârı hissetmeleri sadece çocukların görebileceği metafizik bir dünya olduğunun göstergesidir.

Kedi Otobüs yol alırken bütün doğa ona yol verir, doğa bütün unsurlarıyla yardımseverdir. Bu sırada köpekler havlar, kuşlar uçar; çünkü hayvanlar diğer kamileri gördüğü gibi Kedi Otobüs'ü görür. Bu, sadece çocukların değil hayvanların da gerçeküstüyle bağını gösteren bir durumdur. İnsanların doğaya ihtiyacı en basit ihtiyaçlardan biridir. Doğa merkezli dinlerde doğa insanların ihtiyaçlarını karşıladığı için insanlar genellikle doğadan yardım ister. Totoro'da bu fikir kamilerin yardımı, yol kenarındaki tanrı heykellerine dua, mihrap ve mabetlerin varlığıyla pekiştirilir. Bu sahneler sadece doğanın kamileriyle insanların isteklerini hemen cevapladığını göstermez; aynı zamanda doğadaki tanrıların insanların çağrılarına cevap verme şeklini de ortaya koyar. İlahi bir varlığa yönelme ve karşılık görme söz konusudur. Doğa bu varlığı temsil ederken aynı zamanda bir varlığın daima diğer varlıklarla iletişim kurduğu ve işlediği bir bütündür. Satsuki'nin dua ettiği ister Şinto bir kami,

ister Budist bir tanrı olsun fark etmez, insanların ihtiyacını karşılamak için tek bir varlık olarak hareket eden şey doğanın bütünüdür. Bu da birden fazla inancın melez yapısıyla yoğrulmuş Japon halk inancını temsil eder. Japon inançlarının en belirgin ortak teması doğa maneviyatıdır.

Elektrik direkleri manevi enerjiyi ve iletişimi temsil eder. Işıkları yanan ev ve içinde bir sofrada oturan aile görüntüsü mucizelerle iç içe geçen günlük hayatı gösterir. Bir akşam yemeği yerken evinizin üstünden bir kami aracı geçebileceğini gösterir. Işıklar aynı zamanda havanın kararmasını ve zamanın daraldığını da gösterir. Mei hâlâ dışarıda bir yerlerdedir. Arayış, kayboluş ve ümitlerin tükenmesi dramatik açılarla sık sık vurgulanır.



Resim 7: Kusakabe ailesi kötü ruhları kovuyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Kurum	Kötümser duygular
İnsan	Baba	Modern ve idealist Japon insanı
Renk	Siyah	Eve ve doğaya ait olmayan sanayi artıkları, çevre kirliliği
Durum	Kanta'nın uzaktan seslenmesi	Evde yaşayan ruhlara dair şüphe ve korku
Olay	Çocukların babalarıyla birlikte kahkaha atmaları	Korkuyla ve bilinmeyenle baş etme, kahkaha atınca kötü ruhların evi terk edeceğine duyulan inanç
Olay	Kurumların evden uzaklaşması	Olumlu düşüncenin ve umudun kötü ruhları uzaklaştırması
Durum	Kurumların kafur ağacına doğru kaybolması	Doğa, içinde yaşayan tanrılarıyla insanın hamisidir

Karşıtlıklar Tablosu

İnsan	Doğa
Temiz	Kirli
Korkak	Cesur
Kız	Erkek

Babasının isteği üzerine uzun süredir kullanılmayan mutfak kapısını açan Satsuki ve Mei kapıyı açtıklarında uçuşan siyah kurumlara karşılaşır ve korkarlar. Eski ve kullanılmayan her evde olabilecek bu siyah tozlara babaları toz tavşancıkları adını verir. Bir açıklama bekleyen kızlarına “*Bunlar bir tür hayalet de olabilir tabii ama bu günlerde hayaletlere pek rastlanmıyor.*” der ve hemen arkasından ekler: “*Normalde görünmezler fakat aydınlıktan karanlık bir yere girerken görünürler.*” Aslında bunları söylerken amacı kızlarında merak uyandırmak ve annelerinin yokluğunda onları avutmaktır.

Arkeoloji uzmanı olan üniversiteli baba, modern Japon insanını temsil ederken yaşlı komşu geleneksel Japon düşüncesini temsil eder. Babanın “*Bunlar cin gibi şeyler mi?*” sorusuna komşu teyze “*Küçükken ben de görürdüm onları, eski ve boş evlerde bulunurlar, eğer gülümsemeye devam ederseniz evi terk ederler. Yukarıda toplanmış hangi eve gireceklerine karar vermeye çalışıyorlar.*” cevabını verir ve bu dilsel göstergeyle her evin ruhu olan kamilere işaret eder. Yönetmen bunu o kadar çocuksu ve esprili yapar ki, izleyici Japon kültürüyle ilgilenmiyorsa fark etmez bile.

Baba, evi kaplayan kurumlar ve meşe palmutları için “*Belki de toz tavşancıklarıdır ya da hayaletlerdir.*” diyerek Hıristiyan kültürüne ait hayalet kavramına atıf yapar ama aynı anda “*Fakat bugünlerde hayaletlere pek sık rastlanmıyor.*” diyerek bundan sonraki acayip yaratıklara toz tavşancığı yani bir çeşit kami misyonu yükler. Hayalet kelimesi bir çeviri hatası değilse Miyazaki, filmi izleyen çocuk seyircilerin zihnindeki bilinmeyen gizemli varlık kalıbının içini Hıristiyan kültürüne ait bir kalıp olan hayaletle değil Şinto inancında yer alan kamiyle doldurmak istemiş olabilir. Çatı katındaki kurumlardan babalarına bahseden çocuklar babalarından perili ev tanımını duyarlar; fakat bu cevaptan pek de tatmin olmuşa benzemezler. Bu tanımlama daha çok şaka olarak kalır. Filmdeki toz tavşancıkları sadece fantastik bir unsur olarak kullanılmış olabilir ama bu unsurları besleyen Şinto sembolleri oldukça fazladır. Tavana asılı geleneksel yelpaze, etrafına toplaşan toz tavşancıklarıyla birlikte zihinlere kazınır.

Kanta'nın yemek sepeti getirdiği sahnede uzaktan seslenmesi ve korkarak uzaklaşması ve “*Siz perili bir evde yaşıyorsunuz.*” demesi Kanta'nın cin, peri, ruhlar,

hayaletler gibi görünmeyen varlıklardan haberdar olduğunu gösterir ve evle ilgili çocukların yaşadığı endişelere ayna tutar. Bu bilgi bir hurafe ya da dinî bir bilgi düzeyinde değilse de, terk edilmiş eski evlerde yaşayan hayaletlerle ilgili pek çok filmde ve masalda tekinsizlik ve korku unsuru olarak kullanılan “perili ev” mitiyle ilgili olabilir. Bu ve benzeri korku öğelerine Türk masallarında da rastlayabiliriz. Banyo sahnesinde babanın “*Öcüyü kovmak için kahkaha atalım.*” demesi Hıristiyan kültüründe yer alır. Öcüyü kovmak, kötü ruhları kovmak ve iyi ruhları çağırmak anlamına gelir.

Filmin ruhlara yüklediği genel anlama bakarak bu cinlerin, öcülerin ve perilerin Şinto inancında her evin taşıdığı düşünülen kamileri temsil ettiği söylenebilir. Öyle ya da böyle Satsuki, Kanta'nın tavırlarından, orada burada uçuşan kurumlardan evdeki görünmeyen şeyler hakkında bir fikre sahip olur ve babasının kahkaha atarak kötü ruhları kovma fikrini hemen benimser ve katılır. Bu kahkahalar korkuyla ve bilinmeyenle baş etmeyi ve kahkaha atınca kötü ruhların evi terk edeceği duyulan inancı temsil eder. Evden uzaklaşan siyah renkli kurumlar korkuyu, üzüntüyü ve karamsarlığı temsil eder. Siyah rengi, korkuyu ve kötücüllüğü temsil eder. Kurumlar eve ait değildir ve demiryolunun artıklarıdır. Bu anlamda çevre kirliliğinin basit de olsa bir göstergesidir. Bu yüzden arınmanın ve kami inancının başat olduğu inanç sisteminde kurumların kafur ağacına doğru uçuşması kamilerin üzüntüyü, endişeleri ve korkuları yok ederek çocukların hamisi olmasını anlatır. Aile geleneksel Japon hamamında arınırken ev de kötü ruhlardan arınır ve bütün bu görsel unsurlarla bir arınma ayini gerçekleşmiş olur.

Miyazaki'nin iki kız kardeşin tanrı tasavvurunu dinî bilişsel gelişim süreçlerinden yararlanarak tasarladığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Dört yaşlarındaki Mei, işlem öncesi çocukların bilişsel ve dinî gelişimine uygun davranmaktadır. Goldman'a göre işlem öncesi çocuklar dinî öğretiyi ya hiç anlamaz ya da bazen yanlış ve komik hikâyeler şeklinde algılar. (Holm & Çev: Bahadır, 1988) Mei'in Totoro'yu, kafur ağacının kutsallığını algılamasında da bu algı yanlışlığının izlerini görmek mümkündür. Ben merkezci bir çevre perspektifi, monolog şeklinde ilerleyen konuşmalar, koşullardan çok sonuca odaklanan bakış açısı, peri masallarından etkilenen animistik bir tanrı tasavvuru ve antropomorfizm Mei'in davranışlarında kendini gösterir.

Mei, Satsuki'ye Totoro'yu tarif ederken Satsuki “*Boyama kitabımızdaki gibi mi?*” der. Mei de onaylar ve iki kız kardeş belki de hayallerindeki soyut bir kahramanı somut bir nesneyle açıklayabilirler. Bu durum Miyazaki'nin çocuk nesnelliğini başarılı bir şekilde kullandığını gösterir.



Resim 8: Totoro ormanı rüyası.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Zaman	Gece yarısı	Rüyayla gerçek arası bir zaman dilimi
Olay	Totoro'nun tavşancıklarla beraber zıplaması	Japon Kagura dansı
Olay	Tarlanın kenarında sırayla durma	Kagura dansı için saf tutma
Nesne	Şemsiye	Doğanın insan icatlarını kabul etmesi ve uyumlanması
Durum	Satsuki'nin yumruk yapıp bacaklarını açması	Dua ederken trans hâli
Durum	Bitkilerin büyümesi	Kamilerin mucizesiyle duaların gerçekleşmesi
Olay	Çocukların da Kagura'ya katılması	Saf kalbin ve inancın insanı kami yapabileceği düşüncesi
Durum	Babanın ışığı	Sadece çocukların farkına varacağı kutsallık
Durum	Çocukların Totoro'ya sarılması	Anne ihtiyacı
Nesne	Çocukların çaldığı çalgı	İlahi

Karşıtlıklar Tablosu

Büyük	Küçük
Rüya	Gerçek
Yetişkin	Çocuk
Sessizlik	Ses
Doğa	İnsan

Totoro'nun çocuklara hediye ettiği meşe palamutlarının yeşerdiği sekanslarda zamanın gece yarısı olması, yönetmenin gerçekle gerçeküstüyü, rüyayla uyanıklığı başarılı bir şekilde harmanlamasını sağlamıştır. Sınırları belirgin olmayan bu geçişler yönetmenin istediğini istediği biçimde anlatmasını kolaylaştırırken izleyiciye de istediklerine istedikleri gibi inanacakları fantastik bir zihin alanı açmıştır.

Kızlar Totoro'nun kendilerine verdiği tohumları ekerler ve büyümelerini sabırsızlıkla beklerler. Ertesi gece Totoro yardımcılarını ya da yavrularıyla birlikte ortaya çıkar ve kızların arka bahçesinde Kagura dansına benzer bir dans ritüeli yapmaya başlar. Yer yatağında yatan Satsuki mucizevi ışığı fark eder. Bahçedeki meşe palamudu tohumlarının etrafında dans eden Totoro'yu görünce Mei'yi uyandırır ve birlikte dansa katılırlar. Bu dans rahatlıkla dinî bir ritüel olarak görülebilir; çünkü tanrılara sunulan müzik anlamına gelen “kagura” adlı bir dua ayininin oldukça benzeridir. Kagura, Amaterasu'nun Şinto mitolojisindeki hikâyesine dayanır. Dansın amacı aslında Amaterasu'yu eğlendirmek ve onu mağarasından çıkarmaktır. (Güvenç, 2010) Kagura dansı Şintoizm'in kutsal ritüelleri arasında yer alır (Demirci, 2010) Kahramanımız Totoro, bu dansıyla açık bir biçimde kami, Şinto ve animistik ruhlarla bağlantılı olduğunu gösterir.

Totoro'nun şemsiyeye olan sevgisi Miyazaki'nin izleyiciye doğanın insanlığı da kucakladığını söyleme şeklidir. İnsan ve doğanın her iki tarafın da zevk alacağı ve birbirlerinin ihtiyaçlarını gidereceği bir arkadaşlığa sahip olması gerektiğini gösterir. Bu noktada Japon dinlerinin ekosentrik yaklaşımı ön plana çıkar. Şemsiyenin bu ritüelde kullanımını Totoro'nun insanların icatları hakkında nasıl hissettiğini gösterir. Bu sadece bir takdir değil aynı zamanda doğanın insan icraatlarını kabul etmesidir. Doğa'nın kutsal bir varlık olarak görülmesi ve yaşamın kaynağı olması doğanın özelliklerinden ve gücünden biriye; yaşamı yaratan bu ritüelde Totoro'nun şemsiyeyi kullanması, insan icadının doğanın önemli bir gücü hâline geldiğini gösterir. Bu sahnede gerçekleştirilen dans ritüeli insanın yetenekleriyle doğanın yeteneklerini bir araya getiren bir köprüdür. Birlikte dans etmeleri yeni bir bahçe oluşturmak için insan ve doğa birlikte çalışmasını temsil eder. İki kız tohumların bir gecede devasa bir ağaca dönüşmesine yardımcı olmak için kamilerle birlikte dans edip dua

ederler. Ellerini yumruk yapıp bacaklarını açmaları tam bir trans hâline geçtiklerinin göstergesidir.

Ertesi gün kızlar bunun bir rüya olduğunu anlarlar; fakat tohumların filizlendiğini görünce etrafında dönüp bu bir rüya değilmiş diyerek rüyadaki gibi dans ederek sevinirler. Ağaç yetiştirmek Şinto inancına göre doğanın kendi başına yapabileceği bir yaratma eylemidir ancak bu eyleme çocukların da müdahil olması doğanın ilahi gücünü insanlarla paylaştığını göstermenin bir yoludur. Doğayla işbirliği yaparak ve doğayı gözlemleyerek insanlar doğanın yaratırken yaşadığı heyecan verici güçlü duyguyu deneyimleyebilir.

Miyazaki, mucizevi bir şekilde büyüyen yeni ağacı arka bahçede bırakabilirdi. Bunu yapmayı sadece filizler hâline getirerek bu durumun sadece bir rüya ve güzel bir dilek olduğunu göstermiştir. Bu tamamlanmamış rüya insanların sahip olduğu güzel bir umudu simgeler. Yaşamın yaratıcısı olmak insan arzusudur. Rüyadaki bu vurgu insanlara dünyada tek başına olmadıklarını ve doğanın varlığını göz ardı ederlerse mutlu olamayacaklarını hatırlatmaktadır.

Miyazaki izleyiciye doğanın varlığını görmezden gelirlerse karşılaşılabilecekleri olası tehlikeleri anlatmak yerine; umut ve mutluluk vaat eden, ideal bir dünyayı iki küçük kızın gözünden anlatarak yapar. Daha büyük çocuklar ve gençler için yaptığı animelerde kimi zaman yer verdiği dünyanın sonu ve kıyamet düşüncesine Totoro'da vermez. Bu da onun mesajlarını verirken olumlu bir dil kullandığını gösterir. Miyazaki “insanlar ve doğa arasında yeni bir ilişki kurulmalı” mesajını vermek için önce çocukluğunu, sonra da ortak çocukluk deneyimlerinin nostaljisini izleyici ile duygusal bir bağ kullanmak için kullanır. Burada Japon furusatosu devreye girer.

Ayrıca doğanın kutsal ve eksiksiz bir varlık olduğunu Japon izleyicisinin dinsel eğitiminden yararlanarak anlatır. Göstergelerin yorumlanmasında yorumlayıcı faktörü göz önünde bulundurulursa Totoro'da Japon izleyiciyle Miyazaki arasındaki kültürel uzlaşma yönetmen için yeterli olmuştur. Fakat bu uzlaşma zemini ve yönetmenin ilk elden Japon çocuklarını muhatap almış olması bile Totoro'da evrensel sayılabilecek değer kodlarının olmadığı anlamına gelmez. Filmin başarılı fantastik öyküsü ve duygusu izleyiciyi hikâyeye bağladığı sürece yerel kodlar silikleşecek yönetmen amacına ulaşacaktır. Her çeşit izleyici için de filmin verdiği mesaj eğlenceli, ikna edici aynı zamanda motive edicidir.

Doğayı yumuşak ve tatlı bir Şintoizm kamisiyle kişiselleştirirken izleyiciye insanlar ve doğa arasında henüz gerçekleşmemiş güzel ve umutlu bir işbirliği hayali verir. Çocukların yumuşacık Totoro'nun gövdesine sarılması anne ihtiyacını sembolize eder. Totoro çocuklar

için sadece yaratan değil, koruyan, kollayan ve anne gibi güvenle bağlanabilecekleri bir tanrıdır. Hayatı getiren tanrı Totoro, ağacın kendisidir ve günlük hayatta her zaman karşılaşacağımız bir tanrıdır. Anneleri hasta olan kızlar için ağaç, hayatın gücü ve canlılık demektir.

Kızlar ağacın tepesinde Totoro'nun çaldığı kami çalgısını çalarken gecenin sessizliğinde bu ses ilahi bir müzik atmosferi oluşturur. Olup biteni görmese de bu sesi duyan babanın ışığının yanması tıpkı Satsuki'nin Kedi Otobüs'le Mei'yi ararken karşılaştığı evin ışıklarının yanması gibidir. Doğada olup bitenlerden haberdar olabilmek için yetişkinlerin de çocuklar kadar kokorosunun temiz olması gerekir. Bu gibi sahnelerle anime, gerçekle rüya arasında gidip gelir.

Totoro'nun tohumları hediye etmesiyle başlayan rüyayla zirveye çıkan ve tohumların gerçekte filiz vermesiyle sonuçlanan süreç, irade, sabır, dua gibi değerleri temsil eder. Bu süreçte dikkat çekici olan tohum eken, sulayan ve dua eden çocukların yaratma sürecine de direkt müdahil olmasıdır. Kamilerin ve insanların yaratma gibi tanrısal bir eylemde eşit olması insanların da saf bir zihin ve kalple kami seviyesine yükselebileceğini gösterir. Bu kareler Şinto inancında insanlarla kamilerin eşit olması düşüncesiyle birebir örtüşür.

2.1.3.3. Diğer Şintoizm Sembolleri



Resim 9: Çocuklar ve Japon tanrıları.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Orman	Kutsal alan
Nesne	Ormanın ortasındaki kapı	Kutsal alana girişi ifade eden tori
Doğa	Yağmur	Maddi manevi arınma
Doğa	Dev ağaçlar	Kutsal ağaç kültü
Nesne	Önlüklü tilki heykeli	Bereket
Nesne	Bayrak	Kutsal alan işareti
Nesne	Kırmızı önlüklü heykel	Yolcuları ve çocukları koruyan Budist tanrı Jizu'nun heykeli
Doğa	Ortanca	Japonya'da keşfedilen ve Japonya denilince ilk akla gelen çiçek.
Durum	Mei'in yere düşüp kirlenmesi	Şefkate ve temizlenmeye duyulan ihtiyaç
Olay	Satsuki'nin ve Mei'in ellerini birleştirerek eğilmesi	Tapınma ritüeli, tanrılara saygı, dua ve yakarış
Durum	İhtiyar komşunun ellerini kavuşturması	Şükür ve dua
Durum	Satsuki'nin Jizu heykelinin yanında soluklanması	Tanrının çocukların hamisi ve koruyucusu olması
Durum	Baba ve kızların Jizu heykelinin yanından geçmesi	Tanrısal güven ve neşe
Mimari	Otobüs durağındaki küçük tapınak	İlahi olayların habercisi
Nesne	Tilki heykelleri	Bereket ve yerel tarım tanrıları
Nesne	Pirinç kabı	Tanrıya sunulan armağan sunak
Durum	Mei'in tilki heykelinden korkması	Dinî hayatla ve doğanın gücüyle tanışma

Karşıtlıklar Tablosu

Işık	Karanlık
Kirlenme	Temizlenme
Neşe	Hüzün
Tanrı	İnsan

Kanta'nın koştığı sahnede yer alan orman ve hemen ortasında yer alan tori, ormanı doğal bir unsur olmaktan ziyade bir tapınağa dönüştürmüştür. Sık ağaçlarla kaplı ormanın ortasındaki kapı adeta bir eve giriyormuş hissi yaratır bu da ormanın bir mabet olduğunu ve kutsal alana girişi gösterir. Durmadan yağın yağmur bereketi ve arınmayı gösterir. Pirinç tarımı için elzem olan yağmur, köylülerin en çok beklediği şeydir.

Taşınma sahnesinde yolun hemen kenarında yer alan yol kenarındaki küçük İnarı tapınağı, Şintoizm’de önemli bir tanrıyı simgeler. Tırnaklarını toprağa geçirmiş gibi duran ve ağaçların hemen ortasında yer alan İnarı tapınağı filmin giriş sahnelerinde doğa ve tanrıların iç içe yaşadığı bir yere geldiklerinin sinyalini verir. Yanındaki bayrak da yine oranın bir tapınak olduğunu gösteren bir simgedir. Torinin ayrılan tapınakta pirinç kamisi olan önlüklü tilki heykeli yer alır. Şintoizm’de Tilki, gıda tanrısı İnarı’nın hayvanını simgeler ve bereketi temsil eder. Bugün bile birçok Şinto tapınağında tilki beslenir. Japonya’da 32.000 İnarı tapınağı vardır. (Güvenç, 2010) İnarı heykeli çocukların karşısına otobüs durağı sahnesinde de çıkacaktır.

İnarı bitkilerden ve en önemlisi pirinçten sorumludur. Japon insanı için pirincin üretim ve bolluğunun koruyucusudur. Japonca İnarı, pirincin büyümesi demektir. Tilki, tanrının elçisi hatta kendisidir. İnarı, tarımla uğraşan yerel halkın en çok ihtiyaç duyduğu tanrılardan biridir. Önünde pirinç kabı vardır; çünkü Şintoistler kimi zaman tanrılara pirinç topları kimi zaman da pirinç içecekleri eder.

Totoro’nun hikâyesi mimarinin kısıtlı olarak kullanıldığı daha çok pastoral bir çevrede doğanın içinde yaşanmasına rağmen kutsal simgeleri oldukça bol ve hayati yerlerde kullanmasıyla dikkat çeker. Bu hayati zamanlardan biri de kızların yağmurda bekledikleri sahnedir. Bu sahnede görüldüğü gibi sadece İnarı tapınakları ve tilki heykelleri değil Şintoizm’le iç içe olan Budizm’in kutsal simgeleri de kendine yer bulur. Bu sahnede sığındıkları yer bir Jizu Sama heykelidir. Koruyucu ruh olduğuna inanılan Jizu Sama, Budizm’de çocukların hamisidir. Bu heykeller ölen çocukların anısına yol kenarına anıt olarak inşa edilirler.

Satsuki iki elini birleştirerek ondan yağmur dinene kadar orada kalma izni ister. Satsuki’nin heykelin önünde ellerini birleştirip gözlerini kapatarak eğilmesi Şintoizm’e has saygı, dua ve tapınmayı gösterir. Aynı şekilde bir heykel olmaksızın ihtiyar komşu teyzenin de en çaresiz zamanlarda ellerini birleştirerek şükürler olsun demesi sadece putperest değil içkin bir tanrı inancının da göstergesidir. Şükür ve teşekkür duygusu Totoro’nun başat duygularındandır. Yağmurda sığındıkları Jizu Sama heykelleri Mei kaybolduğunda da ortaya çıkacaktır.

Yine Satsuki çaresizlikten tükendiği ve ayakları şişip su topladığı en yorgun zamanında Jizu Sama’ların yakınında soluklanır. Bunun yanında kızların en neşeli olduğu, babalarıyla bisiklet üzerinde hastaneden döndükleri sahnede de aynı tanrı heykeli görünür. Bu iki sahne, tanrıların iyi veya kötü günde her zaman olan bitene sessizce tanıklık ettiğini ve

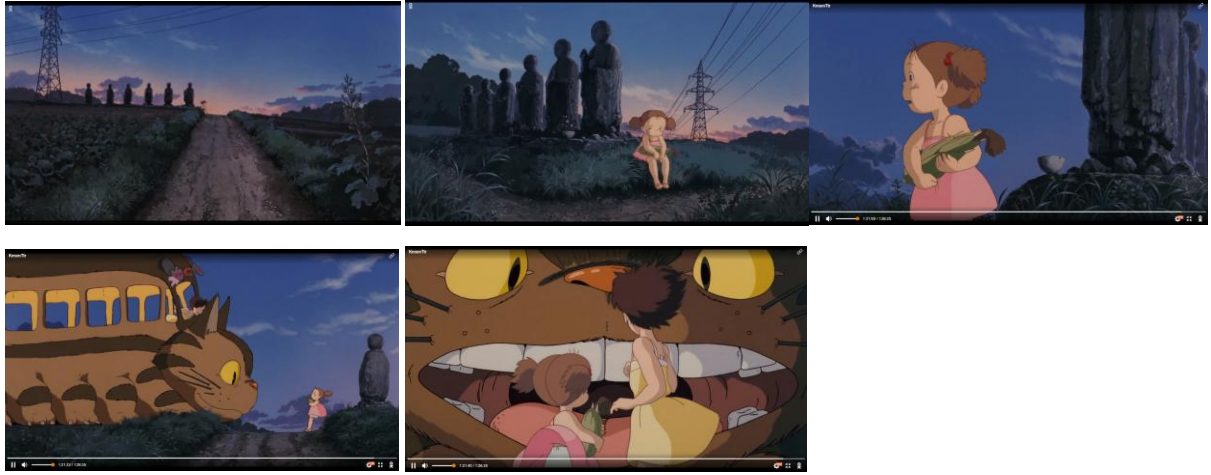
çocukların hamisi ve yardımcısı olmayı sessizce sürdürdüğünü gösterir. Budist tanrıların yardımı direkt değil kami Totoro ve Kedi Otobüs yardımıyla gelmektedir. Heykellerle çocuklar sıcak bir ilişki kuramazken hatta korkarken Totoro'yla anne sıcaklığında bir ilişki kurarlar ve ruhsal ihtiyaçlarını karşılarlar. Önlüklü tilkiden korkan Mei, dev görünümü sevimli Totoro'dan korkmaz.

Tanrı heykelleri ve tapınaklar dinin saygı duyulan ve korkulan kurallarla çevrili resmi yönünü temsil eder. Totoro ise her çocuğun içinde yer alan ve animistik bir tasavvurla hayal edilen içsel ve sezgisel fitrattan gelen tanrı ihtiyacını temsil eder. Film boyunca gerçekte hayal arasında gelip giden macerada çocukların Totoro'yla yaşadıklarının gerçekliğinden asla emin olamayız. Belki de Totoro sadece çocukların hayal ettiği tanrıdır. Japon dinlerinde tapınaklar, heykeller gözle görünür simgelerken, kamiler varlığı görünmeyen ama hissedilen simgelerdir. Bir Japon için "kami" kelimesi dilsel bir simgedir ve kami inancına dair yan anlamlar filmdeki büyüklerin konuşmaları ve görüntüsel göstergelerle desteklenir. Yönetmenin ağacın kamisini ağaçtan ayrı tasvir etmesi, çocuk bakışıyla tanrının nasıl algılandığının gelişimsel bir göstergesidir.

Satsuki'nin kardeşi kaybolduğunda ağaca dua ettiği sahne önemlidir. Çocuklar için Totoro artık kurtarıcı, hayırsever, cesur ve güçlü bir kahramandır. Hikâyenin kahramanı aslında bir tanrıdır. Ağacın ruhu olan Totoro, filmin sonuna doğru çocukların sadece arkadaşı olmakla kalmaz, kurtarıcısı ve hamisi de olur. Zaten Mei ilk kaybolduğunda da ona göz kulak olan ağaçtır ve baba ona teşekkür eder. Hatta teşekkür etmeleri için çocuklarını da teşvik eder. Yoksa çocukların kafasında kendiliğinden böyle bir düşünce oluşmaz.

Bu sahnede dikkat çeken babanın bütün bu ritüelleri nasihat etmeden sanki gündelik hayatın doğal bir akışıymış gibi yapması ve bu şekilde önermesidir. Her şeyden habersizmiş gibi görünen çocukların da bu ritüeli sorgulamadan benimsemesidir. Miyazaki eski Japon dinini ve kültürünü bilmeyen nesilden yana olan şikâyetini ve kendisine göre olumsuz bu durumun çözümünü; eskiye, ruhları temsil eden kamilere, tanrılara saygıyı yeniden hatırlatmakta bulur.

Mei'in otobüs durağındaki İnari tapınağından ve tilki heykelinden korkması aslında doğal belirtiseldir. Korkar çünkü yağmurlu ve kasvetli bir havada tapınak karanlık ve kasvetli görünmektedir ve küçük çocuklar karanlıktan korkar. Nesnel olarak Şinto inancını simgelerken yan anlam olarak küçük bir çocuğun dinî hayatla tanışmasını ifade eder.



Resim 10: Satsuki ve Mei kavuşuyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Araç	Kedi Otobüs	İlahi yardım
Nesne	Heykel	Çocukların ve yolcuların koruyucusu Budist Jizu Sama
İnsan	Mei	Umutsuzluk ve yardım arayışı, ilahi yardıma ve merhamete muhtaç insan
Durum	Mei'in Jizu Sama heykellerinin yanında beklemesi	Tanrılardan yardım bekleme ve tanrıların koruyuculuğu
Nesne	Pirinç taşı	Tanrılara şükran ve yaşanan din
Nesne	Elektrik direkleri	Manevi iletişim
Açı	Kedi Otobüs, Mei ve Jizu Sama'ların sıralaması	Manevi varlıkların himayesi
Doğa	Mısır	Çocuklara has güçlü inanç
Durum	Kızların Kedi Otobüs'le anlaşması	Çocuklarla doğanın manevi birlikteliği

Karşıtlıklar

Keder	Sevinç
Kaybolma	Bulunma
Büyük	Küçük

Filmin yükseldiği zirve sahnelerinden biri de Mei'in kaybolduğu ve herkesin onu aradığı heyecanlı saatlerdir. Mei'in tabiatın ortasında çaresizce oturması, ilahi yardıma muhtaç insanı temsil eder. Yardım, çaresizliğin en büyük olduğu zamanda gelir. Mei'in gözyaşları ağlaya ağlaya kurumuştur. Bu arayışın büyük bir bölümünde ablası Satsuki'nin

çaresiz koşuşturmalarını görürüz. Sonunda Totoro'dan yardım isteyen Satsuki'nin emrine, bir kami olan Totoro'nun özel aracı olan Kedi Otobüs verilir ve Kedi Otobüs Satsuki'yi Jizu Sama heykellerinin yanında çaresizlik ve gözyaşıyla bekleyen kaybolmuş Mei'in yanına götürür. Mei'in güneş batarken Jizu Sama heykellerinin yanında oturması iki kardeşin artık bitip tükenen umutlarını gösterir. Artık güneş batmıştır ve umutları da güneşle birlikte yok olmuştur. İşte yardım da bu umutsuzluk anında gerçekleşir.

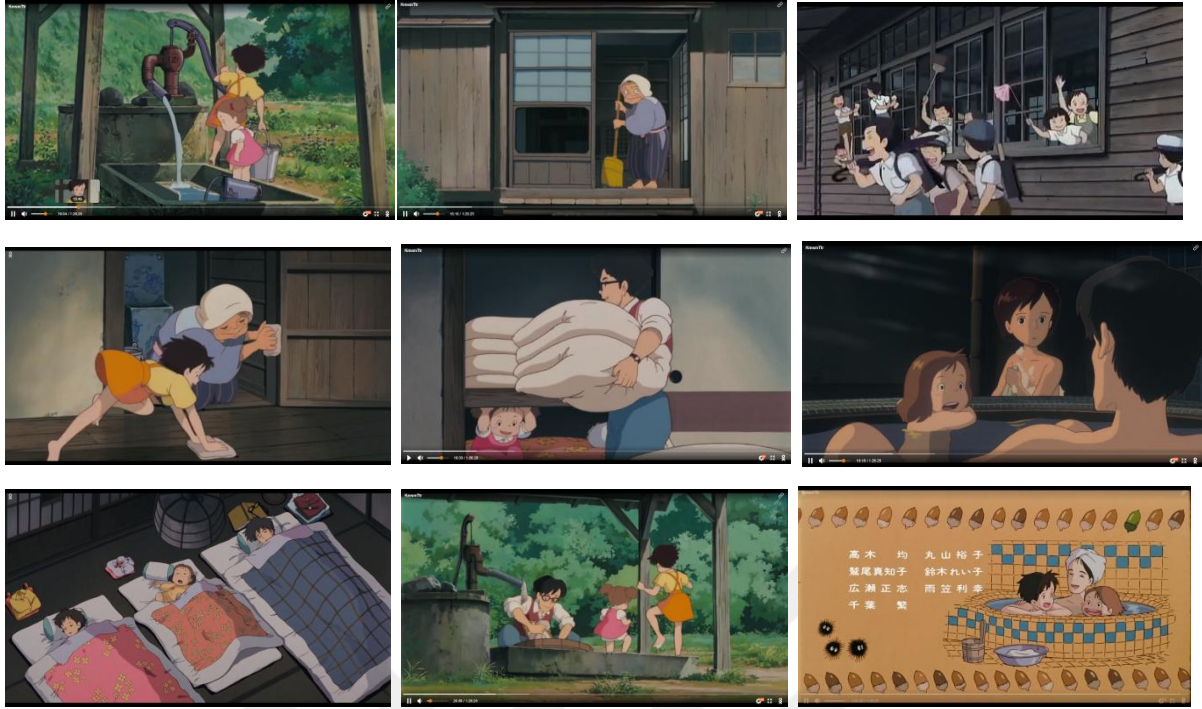
Mei daha doğrusu yönetmen, çaresiz bir şekilde kaybolduğu doğada oturup beklemek için Jizu Sama heykellerini tesadüfen seçmemiştir. Filmin giriş sahnelerinden öğrendiğimiz üzere daha önce babasından ve ablasından görerek edindiği bilgiler tanrıların ona göz kulak olacağını öğretmiştir zaten. Yol kenarında duran ve yolcuların kayıp çocukların koruyucusu olan Jizu Sama da bu tanrılardan biridir.

Satsuki, Mei'i Jizu Sama'ların önünde bulur çünkü Jizu Sama'lar ona göz kulak olmaktadır. Heykellere paralel çizilen elektrik direkleriyle taş heykellere, bağlantı ve soyut aktarım gücü katmaya çalışan yönetmen aynı elektrik direkleriyle ağacın ruhu olan Totoro'nun özel aracı olan Kedi Otobüs'ü de taşıyacak, Mei ve ablasını buluşturacaktır. Dramatik bir perspektife sahip olan elektrik telleri yakınlaştıkça paralelindeki tanrılar da büyür ve aslında Mei'in beklediği yardımın çok yakınında tanrılarda olduğu düşüncesini gösterir.

Mei'in Kedi Otobüs'ü ilk gördüğü şaşkın sahnenin arkasında bir pirinç tası yer alır. Japon kırsalında yol kenarında dahi tanrılara sunulmuş pirinç tası, yaşayan aktif dinî hayatı temsil eder. Pirinçle geçimlerini sağlayan halk yine kendileri için en kıymetli olan ürünlerle tanrıları onurlandırmak için sunakları boş bırakmamıştır. Zamanlama itibarıyla da gelen yardımdan dolayı teşekkürü temsil eder.

Mei'in ablasıyla, tanrıların başucunda, himayesinde bulunduğu dramatik sahneler ve mutlu son, bu heykellerin anlamını bilen Japon çocuklarının zihninde tanrıların himayesi ve bekçiliği fikrini yerleştirmek için ideal bir simgedir. Fantazyanın olağanüstünün de üstüne çıkması, aralarda verilen dinî ritüelleri de düşlerin bir parçası yapar. Bu onu hem önemsizleştirir hem benimsenmesini kolaylaştırır.

2.1.3.4. Temizlik Kültürü



Resim 11: Kusakabe ailesi temizlik yapıyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Su	Maddi manevi arınma
İnsan	Yaşlı komşu teyze	Atalara saygı, güven ve anne ihtiyacı
Olay	Komşunun evi süpürmesi	Komşuluğa verilen önem
Olay	Erkek öğrencilerin cam silmesi	Japon eğitim sisteminde temizliğe ve sorumluluğa verilen önem
Olay	Satsuki'nin yardım etmesi	Sorumluluk
Renk	Beyaz yorgan	Saflık, temizlik
Mekân	Banyo	Maddi ve manevi arınma
Durum	Kıyafetlerin ve yatakların düzeni	Japon sadeliği ve düzeni
Nesne	Babanın çamaşır yıkaması	Annenin yokluğu ve sorumluluk
Durum	Ailecek banyo, Satsuki'nin dışarıda banyo yapması	Japon banyo kültürü "O-furo"

Karşıtlıklar Tablosu

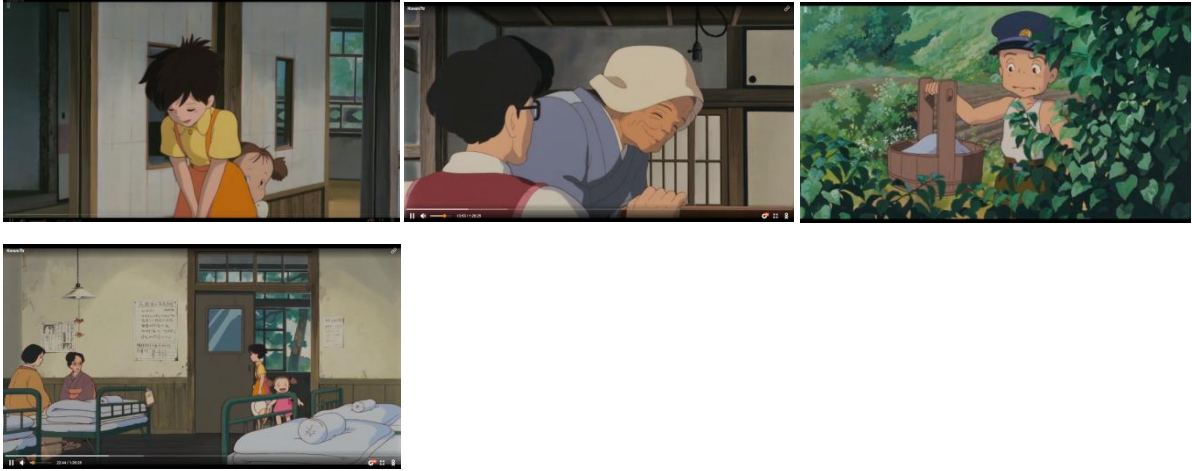
Kirli	Temiz
Yaşlı	Genç

Totoro'da en belirgin temalardan biri de su ve temizliktir. Şintoizm'de ibadetlerin arınmayla başlaması gibi, Totoro da arınmayla yani temizlikle başlar. Satsuki ile Mei, yaşlı teyze tarafından dereden su getirmekle görevlendirilirler ve çocuklar kendilerinden istenen yardımı fazlasıyla yerine getirip temizliğe katkıda bulunurlar. Japon çocuk terbiyesinde çalışkanlığın, temizliğin ve düzenin yeri su götürmez bir gerçektir. Erkek çocuklarının birlikte cam sildikleri sahne Japon eğitim sisteminde temizliğe verilen önemi ve çocukların küçük yaşlardan itibaren çevresiyle ilgili sorumluluk aldığını gösterir. Japonya'da okullar ev kadar temiz tutulur ve ders bitiminde öğrenciler tarafından temizlenir. (Telci, 2010)

Genel olarak suyla ilişki *Ruhların Kaçışı*'nda olduğu gibi ruhsal değil araçsaldır. Kirli ve köhne bir ev, dağınık bir mutfak, kurumlarla dolu bir ev, kahramanlarımızın baş etmek zorunda olduğu ilk şeylerdendir. Yani kahramanımız hayatında maddi ve manevi pek çok şeyi temizlik yaparak yoluna koymaya başlar. Her şeyin daha iyi olacağına dair inanç temizlikle sağlanır. Temizlik sadece bedensel, mekânsal değil aynı zamanda zihinsel ve kalbi karışıklığı da gideren bir arınmaya, âdetâ festivale dönüşür. Temizlik sahneleri genellikle eğlencelidir. Aile geleneksel ve eski bir Japon evi olan evlerini tertemiz yapıp beyaz ve temiz yataklarla annelerinin hastalığından dolayı dağılan hayatlarına yeni bir başlangıç yaparlar.

Evin düzenine baktığımızda her şey yerli yerindedir. Devamındaki banyo sahnesi de bu arınmanın devamıdır. Japon olmayan eğitimci ve eleştirmenlerce de eleştirilen banyo sahnesi yine Japonların temizlik ve banyo kültürünün basit bir örneğidir aslında. Japonlar buna O-furo derler. O-furo, Şinto kültüründe önemli bir yer tutan arınma ritüelinin somut hâlidir âdetâ. O-Furo veya banyo Miyazaki'nin filmlerinde arınma, temizlik ve saflığı anlatmak için kullanılan önemli bir kültürel simgedir. Aynı simge ruhlar hamamının yer aldığı *Ruhların Kaçışı*'nda, *Howl'un Yürüyen Şatosu*'nda da yer alacaktır. Anneleri evde olmadığı için babalarıyla banyo yapan çocuklardan büyük olan Satsuki küvetin dışında banyo yapar, temizlenir ve küvete öyle girer. Bu Japonlara has bir temizlik kültürüdür. (Öztekin, 2011) Çıplaklığın dikkat çektiği bu sahnede cinsellik perdelenerek gösterilse de -su, köpük vs.- Japon olmayan çocuk izleyicinin mahremiyet algısı ve eğitimi açısından uygun bir görüntü sergilemez. Japon kültüründe yadırganmayan ve kültürel bir kod olan bu sahneleri ilk yayınlandığı sıralarda dağıtımçı şirketler kesmek istemiş fakat Miyazaki filmin bütün yayınlanması konusunda ısrar etmiştir (Tomos, 2013) Bu tavizsiz tavrı Japon çocuklar için, Japon kültürünü tam olarak yansıtacak ve ulusal bilinci uyandıracak bir model ortaya koymasını sağlamıştır. Kültürel kodların değişken ve statik olmayan yapısı bugünün Japon çocuğu için bu kodların anlamını habire değiştirirken Miyazaki bu kodları canlı tutma derindedir.

2.1.3.5. Sosyal Bağlar



Resim 12: Aile ve komşuluk bağları.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Olay	Satsuki'nin eğilmesi ve ellerini öne kavuşturması	Japon görgü kuralları, büyüklere saygı
Olay	Yaşlı kadının eğilmesi ve ellerini öne kavuşturması	Küçüklere saygı ve örneklik
Nesne	Kanta'nın elindeki yiyecek sepeti	Komşudan gelen hoş geldin jesti
Nesne	Turna origami	İyileşme umudu

Karşıtlıklar Tablosu

Temiz	Kirli
Yaşlı	Genç
Büyük	Küçük
Erkek	Kız

Komşu teyzenin yanından ayrılırken ve birbirilerine teşekkür ederken saygıyla eğilmeleri yine Japon kültürünün saygı belirten davranışsal simgelerindendir. Türkler için el öpmek neyse aynı şekilde eğilmek, Japonlarda saygı belirtisi ve selamlaşma ifadesidir. (Balaban, 2014) El sıkışma, sarılma şeklinde değil, daha mesafeli ama saygılı bir vedalaşmadır.

Komşu teyzenin taşındıklarında yardıma gelmesi, çocukları kendi torunları gibi sevip sahiplenmesi, komşuluk ilişkilerine güzel bir örnektir. Bu komşuluk ilişkisi ilerleyen sahnelerde daha da pekişecek, komşular Mei ve ailesinin en yakınları olarak hayatlarında yer alacaklardır. Kanta'nın annesinin yiyecek göndermesi Anadolu kültüründeki komşuluğu anımsatır. Bu sahne bir Türk çocuk için kültürel kodlardan dolayı simgesel bir önem taşıırken

Amerikalı bir çocuk için anlamsız olabilir. “Yeni taşınan komşuya yemek götürme kodu” kültürel bir uzlaşmadan dolayı Japon ve Türk izleyiciler için anlamlı bir simge oluşturur. Aynı davranış evrensel anlamda yardımseverliği ve komşuya jesti ifade genel bir kod olarak da algılanabilir.

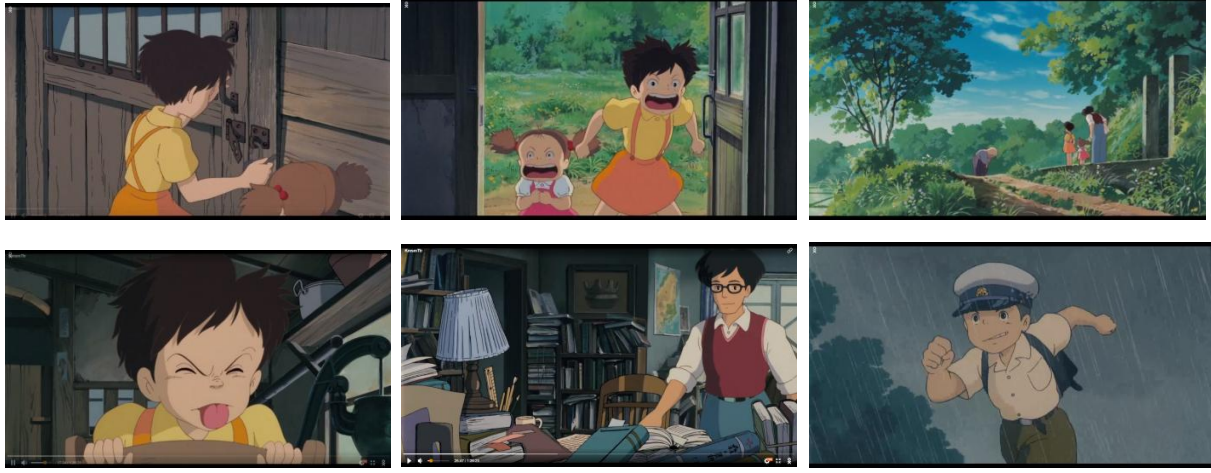
Totoro'nun temel duygularından biri olan komşuluk, toplumda herkesin birbirine duyduğu karşılıklı güven, anne sevgisi, kökler ve kırsal hayat gibi değerlerin İkinci Dünya Savaşının yıkıcı etkilerinden dolayı, batılılaşma, sanayileşme ve kentleşme gibi müdahalelerle kaybedilmiş olması karşısında sessiz bir ağıttır.

Otobiyografik bir çalışma olduğu da düşünülen Totoro'daki Satsuki ile Mei'in annesinin hastalığı Miyazaki altı yaşındayken spinal tüberküloz teşhisi konulan annesinin hastalığına benzemektedir. Miyazaki'nin annesi de uzun süre hastanede yatmıştır. (Napier, 2008)

Ablalık rolünü baskın biçimde gördüğümüz Satsuki bu rolünü başarıyla yerine getirmektedir. (Öztekin, 2011) Hasta olan annelerinin sorumluluğunu baba üstlenmiş gibi görünse de Mei'in gerçek sorumluluğu ablasının üzerindedir. Satsuki, arkeoloji bölümünde profesör olan babalarının işe gittiği zamanlarda kardeşine göz kulak olma görevini başarıyla yerine getirir. Fakat Mei, babası ve ablası yanındayken de kaybolabilen, meraklı ve cesur bir çocuktur.

Kardeşi tarafından rol model alınan Satsuki de annesini model alır. Satsuki, annesinin uzun süren hastalığından dolayı erken büyümek zorunda kalsa da film içerisinde onun üstlendiği bu yaşının üzerindeki sorumluluk, hayatlarının olağan bir parçası gibi anlatılmıştır. Satsuki kardeşine annelik yaparken her on yaşındaki kız çocuğu kadar da eğlenmeye hayal kurmaya arkadaşlarıyla vakit ayırmıştır.

Erken yaşta aldığı sorumluluk, annesinin hastalığı evin kardeşinin hatta bazen babasının bile sorumluluğunu başarıyla üstlenen Satsuki'nin erkeksi karakterine daha da dominant çizgiler eklemiştir. Bazen bir abla değil de büyük bir abi gibi davranan Satsuki'de kardeşini koruma duygusu oldukça baskındır.



Resim 13: Yeni ev ve komşular.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Olay	Satsuki'nin kapı açması	Sorumluluk alma ve büyüme masala giriş simgesi
Ses	Satsuki ve Mei'in çığlık atması	Korkularla baş etme biçimi, cesaret
Davranış	Komşu kadının ve babanın karşılıklı eğilmesi	Japon kültüründe eğilme; teşekkür, minnet, tevazu ve saygıyı ifade eder.
Olay	Satsuki'nin Kanta'nın sözlerine dil çıkarması	Satsuki'nin peri masallarına ve hurafelere inanmayan gerçekçiliği ve cesareti
Nesne	Kütüphane	Japon idealizmi ve çalışkanlığının yanında kitap okumanın önemi
İnsan	Kanta'nın gülümseyişi	İyilik yapmaktan duyulan mutluluk

Karşıtlıklar Tablosu

Korkaklık	Cesaret
Saygı	Saygısızlık
Karanlık	Aydınlık

Miyazaki, Totoro'da çocuklardan ve yetişkinlerden beklenen ahlakî değerleri bazen Japon kültürel kodlarına, bazen de evrensel değer kodlarına uygun bir şekilde işler. Bu değerlerin altını kimi zaman ayrıntılarla çizer. Totoro'daki yetişkinler daima örnek kişiliklerdir ama çocuk karakterler, çocuksu korkuları, hırçınlıkları, ukalalıkları ve çatışmalarıyla oldukça doğal bir biçimde hikâyede yerlerini alırlar. Komşum Totoro, Miyazaki'nin filmografisinde yer alan diğer filmler gibi kötüsüz bir filmidir. Kötü olan şeyler kaybetme korkusu, karamsarlık ve anneye duyulan özlemdir. Karamsarlık ve hüznün, doğanın

yardımla hafifletilirken; annenin yokluğu, komşular, köylüler, baba ve en çok da Totoro'nun varlığıyla hafifletilmeye çalışılır.

Ailede herkes görevini bilir. Baba kimi zaman yönlendirmeler yapsa da ev işleri konusunda istekli olan abla Satsuki'yi gölge gibi takip eden Mei, taklit ederek işlere yardımcı olmaya çalışır. Satsuki için annenin boşluğunda üstlendiği sorumluluklar bir büyüme hikâyesiyken Mei için her şey oyundur.

Babası filmin ilk sahnelerinde Satsuki'ye evin anahtarını verir ve kapıyı açmasını ister. Satsuki buna sevinir; sorumluluk alma konusunda oldukça isteklidir. Kapı ve anahtar metaforu aynı zamanda masallara girişi anlatan kullanışlı bir metafordur. (Dede, 2018) Hikâyenin başında gizemli evin kapısını açmasıyla kızlar masalsi bir dünyaya girerler ve bu görev Satsuki'ye verilmiştir.

Arkeoloji departmanında çalışan baba her zaman evde olamadığı için Satsuki sadece annesinin değil babasının da yerini doldurur. Abla rolünü layıkıyla yerine getirirken tökezlediği yerlerde çocukluğuna yenilir. Kaygılarıyla korkularıyla ve anne babasına ihtiyacıyla o da bir çocuktur. Satsuki ve Mei karanlık tavan arasına çıktıklarında korkarlar ama bu korkuyla baş etmek için bağırırlar. Ses çıkardıkça evdeki korku dağılacaktır. Korkularla baş etme konusunda da Satsuki sorumluluk alır.

Köprünün üstünde komşu kadın ve babanın karşılıklı eğilmesi, Japon kültüründeki eşit saygı ilkesini sembolize eder. Büyük küçüğe, küçük büyüğe, komşu komşuya saygılı olmalıdır. Komşu yaşlı kadının tevazusu dikkat çekicidir.

Kanta'nın "*Siz perili bir evde yaşıyorsunuz.*" demesi üzerine Satsuki dil çıkarır. 9-10 yaş çocuklarında görülen çatışma psikolojisinin yanında bu sahne Satsuki'nin hurafeyi hafife alan gerçekçi inançlarını ve cesaretini gösterir.

Babanın çalışma odası ve kitaplar Japon idealizmini ve çalışkanlığının yanında ilme ve okumaya verilen değeri gösterir. Baba evde de yoğun bir şekilde çalışmaktadır. Babanın odasının dağınıklığı aynı zamanda kafa dağınıklığını gösterir. Animelerde odanın, evin dağınıklığı ruhsal dağınıklığıyla bağdaştırılır. İlginç bir şekilde çocuk ve kitapla ilgili veya okumakla ilgili bir imaya Miyazaki'nin filmlerinde fazla rastlanmaz. Satsuki okul dışında okumayla ilgilenmez. Miyazaki'nin çocukları doğayı okuyup bol bol tefekkür yaparlar; eğitim çarkındansa herkes kadar geçerler. Okul, hayatlarının vazgeçilmez parçası gibi görünmez. Okuldan çok vazgeçilmez olan çocukların doğada yaşadıkları, aileleri ve serbest oyunlarıdır. Okumayla ilgili bir imaya rastlanmazken Satsuki'nin annesine uzun mektuplar yazdığını

görürüz. Mektuplar sevgi ve özlem doludur. Hastanedeki anne bunları okuyarak mutlu olmaktadır.

Miyazaki, erkek veya kız çocuk karakterlerini cinsiyetlerini yok saymadan işler. Cinsiyetlerini yok saymaz fakat vurgulamaz, altını çizme ihtiyacı duymaz. Miyazaki ilk çocukluk döneminde on yaş çocuklarının erkek-kız çatışmasını başarılı bir şekilde verir. Hatta Satsuki filmin başında “*Erkeklerden nefret ediyorum.*” der. Bütün on yaş kızlarından duyabileceğiniz bir sözdür bu. O yaştaki erkekler de kızları çekilmez bulurlar. Daha sonra ergenliğe yaklaşırken bu çatışma ilgiye ve mahcubiyete dönüşecektir. Kanta yağmur sahnesinde Jizu heykelinin yanında bekleyen iki kız kardeşe önce yardım etmez, utanarak yanlarından geçer. Sonra geri dönüp ısrarla ama konuşmadan şemsiyeyi vermeye çalışır.

Pek çok değerde olduğu gibi iyilik ve yardımlaşma gibi değerler Totoro’da dilsel göstergelerle değil hissettirilerek anlatılır. Kanta, şemsiyeyi verdikten sonra hızla koştuğu sahnede gizlice gülümser ve mutlu bir şekilde gider. Islanmıştır ama mutludur. Bu sahne iyilikten dolayı duyulan mutluluğu simgeler.



Resim 14: Komşuluk ve aile ilişkileri.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Şemsiye	Emanete sahip çıkma ve güven
Olay	Kanta'nın neşesi	İyilik yapmaktan ve işe yaramaktan dolayı duyulan sevinç
Nesne	Durak	Kararlılık
Nesne	Işık	Umut
Açı	Arka planda Satsuki, Mei ve onların gözünden anne ve babanın görüntüsü	Çocuklar anne ve babaları mutluydu mutludur. Güçlü bir aile vurgusu.
İnsan	Komşu teyze	Aidiyet, güven, saf sevgi
Zemin	Dörtüyl kavşağı	Kavuşma
Sahne	El ele tutuşmuş kafur ağacına doğru ilerleyen büyükanne, Mei, Satsuki ve Kanta	Komşuların koruyuculuğu ve aile gibi olma duygusu
Doğa	Totoro ve yavruları	Her yerde var olan kamilerin komşuluğu
Nesne	Uçak maketi	Japon idealizmi ve modernleşmesi ve Miyazaki'nin çocukluğu

Karşıtlıklar Tablosu

Karanlık	Aydınlık
Geleneksel	Modern
Hüzün	Neşe

Kanta, Satsuki ve Mei'e şemsiyesini verdiğini söylemek istemez ve annesine yalan söyler. Yalan söylemesi olumsuz bir davranıştır ama bunu dominant annesinden korktuğu için yaptığı daha sonra anlaşılır. Utangaçlığından dolayı kızlara yardım eden biri gibi de görünmek istememesi muhtemeldir. Sonrasında Satsuki ve Mei'in teşekkür için gelmesine gizlice sevinir. Yardım etmekten, takdir edilmekten duyulan bu gizli mutluluk akılda kalıcıdır.

Satsuki, Kanta'nın kendisine verdiği şemsiyeyi hemen geri götürür. Bu davranış emanet bilincini gösterir. Şemsiye metaforu totoro filminde ilişkilerde güveni, emanete sadakati, karşılıklı duygusal alışverişi temsil eder. Kanta'nın şemsiyeyi vermesi ve koşarken gülümsemesi iyilikten duyulan sevinci temsil ederken Satsuki'yle Kanta arasında oluşacak dostluğun da ilk adımıdır.

Satsuki, durağın uzakta görüldüğü sahnede, sokak lambaları yansa da beklemeye devam eder. Bu ısrarcı bekleme kararlılığını gösterir. Satsuki ve Mei'in anne ve babasını izlediği sahne çocukların arkasından gösterilir. Çocuklar anneleri iyi olduğu için mutludur.

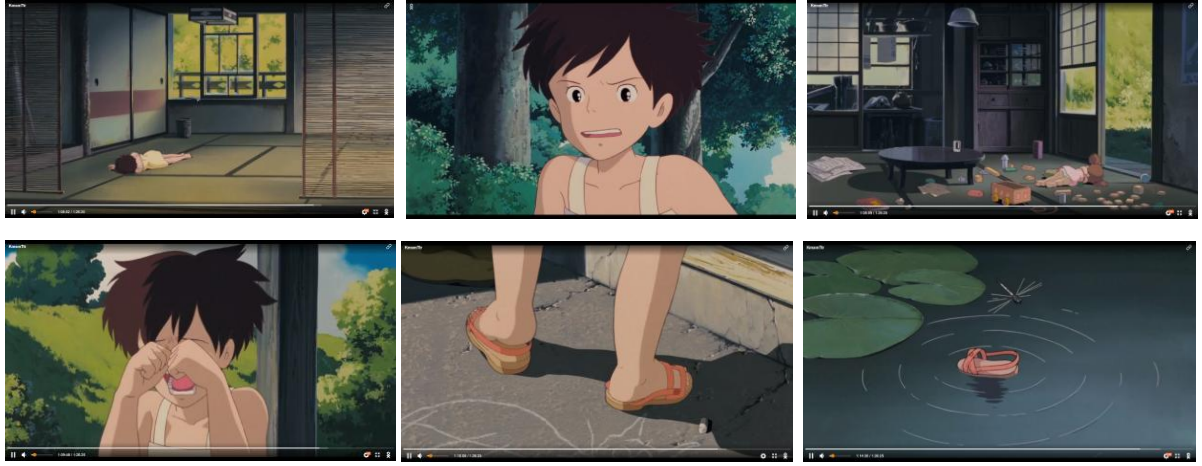
Sahne hepsini kucaklar ve güçlü bir aile vurgusu yapılır. Ayrıca çocukların anne babanın sevgisinden kaynaklanan huzuru da hissedilir.

Komşu teyze, geleneği temsil eder. Saygısıyla, çocuklara öğrettiği tabiat bilgisiyle geleneksel Japon kültürünü geleceğe taşıyan aile büyüğüdür. Çocuklar hemen ona büyükanne lakabını takmıştır. Büyükanenin varlığı köklere bağlılık, aidiyet, güven ve himayeyi temsil eder. Anneleri hastanede olan kızlar için önemli bir figürdür.

Filmin son sahnesinde el ele tutuşmuş yürüyen büyükanne, Mei, Satsuki ve Kanta komşularla kurulan yeni geniş aileye vurgu yapar. Uzaktan görünen kafur ağacı, aileye sevgiye ve güvende olmaya vurgudur. Bu sahnenin hemen arkasından kafur ağacının üzerinden görülen Totoro ve yavrularıyla doğada yaşayan kamilerin komşuluğu gösterilir. Büyükanne ve Kanta'nın ailesi çocuklar için ne ifade ediyorsa Totoro ve yavruları da o anlama geliyordur artık. Filmin adından da anlaşılacağı üzere Totoro, çocuklar için sadece bir arkadaş değil komşudur. Komşuluk statüsü pek çok statünün üstündedir. İnsanoğlu doğada yalnız değildir. Geceye, korkutucu rüzgârlara rağmen komşuluk, sevgi, güven gibi duygularla doğanın yabani ve vahşi gücünden kaynaklanan tekinsizlik hafifletilir ve sorun olmaktan çıkarılır.

Tarlaların kavuşma noktasında dört yol ağzında kızlar komşularıyla kavuşup onlara sarılır. Zemin ve duyu ilişkisi bu sahnede net bir şekilde görülür. Bütün yolların kesiştiği dörtyol kavşağı sevgi ve özlem dolu kavuşmayı temsil eder. Komşu teyze, Mei için çok endişelenmiştir ve onu görünce gerçek torununa sarılır gibi hasretle sarılır. Günümüz Japonya'sının en büyük sorunlarından birisinin asosyalleşme ve azalan insan ilişkileri ve yalnızlık olduğu düşünülürse Totoro'daki komşuluk da bir çeşit Japon furusatosudur. Filmin yapıldığı 1980'li yıllar düşünüldüğünde İkinci Dünya Savaşı'nın ve atom bombasının etkileriyle baş etmeye çalışan bir toplum için insan ilişkileri oldukça önemlidir.

Kırsalda bir çocuğun uçak maketiyle ilgilenmesi Japon modernleşmesi ve idealizmiyle ilgilidir. Kırsalda veya şehirde her Japon çocuğu Japonya'yı daha yükseğe taşıyacak yüce Japon ideali için çalışmalıdır. (Güvenç & Otkan, 1998) Otobiyografik yönü ağır basan Totoro, Miyazaki'nin ailesinin uçak fabrikası geçmişinden de izler taşır. (Şeko, 2017)



Resim 15: Hastaneden gelen haber.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Satsuki'yle Mei'in kavga etmesi	Annenin kaybı korkusu
İnsan	Satsuki ve Mei'in çıplak zemine uzanması	Umutsuzluk
Mekân	Dağınık ev	Duygusal dağınıklık
İnsan	Satsuki'nin ağlaması	Karamsarlık ve endişe
Nesne	Yerde çizili olan Totoro	Totoro'nun çocukların hayatındaki yeri
Nesne	Terlik	Umutsuzluk, ve ölüm düşüncesi
Doğa	Göletteki halkalar	Ölüm düşüncesi, ağıt havası

Karşıtlıklar Tablosu

Umut	Umutsuzluk
Düzen	Düzensizlik

Kardeşine ve herkese karşı oldukça kibar olan Satsuki ilk defa hastaneden gelen telgrafla kabalaşır ve kardeşine bağırır. Bu klasik bir abla tepkisinden çok işlerin ters gitmeye başladığını ve karamsar duyguların çocuk ruhuna etkilerini ve umutsuzluğu gösterir. Bu umutsuzluk Mei'in yere uzanmasıyla ve sessizlikle pekişir. Çocukların dağılan umuduyla beraber ev de dağınıktır. Çevredeki düzen her şeyin yolunda gittiğini gösterirken, dağınıklık tersliğe işarettir.

Totoro'da kötülüğü temsil eden ve kötülüğe sebep olan bir umutsuzluk yoktur fakat birbirlerine karşı gayet kibar olan çocukların umutsuzluğa düştüklerinde kavga etmeleri kırıcı olmaları ve seslerini yükseltmeleri hafif dozda da olsa umutsuzluğun kötülüğü çağırın yanını temsil eder.

Bu yüzden Miyazaki, Totoro'yla savaşı yaşayan çocukları ve çocukluklarına nostaljik bir biçimde seslendiği yetişkinleri doğayla ve onun sayısız tanrılarıyla yeniden barıştırmak ister. Totoro, İkinci Dünya Savaşını ve despot dönemleri hiç yaşamamış bir Japon çocukluğu tasvir eder. Rüzgarlı Vadi'deki acımasız distopik dünyaya karşı daha yaşanılır ve umutlu bir dünya sunar.

Doğa ile iç içe yaşayan çiftçi ailelerin yardımseverliği ve iyiliği, Satsuki ve Mei'nin travmalarıyla "ormanın koruyucusu" Totoro yardımıyla başa çıkabilmeleri; Miyazaki'nin büyük bir travma geçirmiş savaş sonrası Japonya'sının modernite ile dengeli bir ilişki içinde ülkeyi yeniden inşa etmeleri anlamındaki umudu ve temennisini temsil etmektedir. (Akşit, 2017)

Filmin zirve anlarından birinde göletteki terliğin ve üzerine konan böceğin etrafında oluşan halka ölüm korkusunun ve umutsuzluğu gösterir. Totoro'yu çizerken aklına annesinin hastanesine gitmek ve ona mısır götürmek gelen Mei terliğini giyerken yere çizdiği Totoro'yu bir kez daha görürüz. Bu, Totoro'nun artık çocukların hayatının her anında olduğunu gösterir.

2.2. Ruhların Kaçışı

2.2.1. Filmin Künyesi

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Senaryo: Hayao Miyazaki

Yapımcı: Toshio Suzuki

Görüntü Yönetmeni: Atsushi Okui

Müzik: Joe Hisaishi

Yapım Yılı: 2001

Tür: Aile, Animasyon, Dram, Fantastik, Macera

Süre: 125 dakika

2.2.2. Filmin Özeti

Ruhların Kaçışı Chiro isimli bir kızın ailesiyle yeni evlerine taşınmaya giderlerken yollarını kaybetmesiyle başlıyor. Karşılarında çıkan bir tünele girdiklerinde tünelin sonunda farklı bir dünyayla karşılaşır. Babasının 90'lı yıllardan kaldığını düşündüğü eğlence parkındaki lezzetli yemekleri görüp açgözlülükle yemeye başlayan annesi ve babasını uyararak Chiro korkmaya başlamıştır ve bir an önce oradan kaçmak ister. Ancak bu arada annesi ve babası yedikleri yemekler yüzünden domuza dönüşür.

Bu sırada hava kararmaya başlamıştır ve Chiro etrafta ruhlar görmeye başlar. Geri dönüş yolu da sular altında kalınca Chiro çaresiz kalır ve giderek silikleşmeye ruhlar alemine karışmaya başlar. Tam bu sırada Haku adında bir çocuk Chiro'ya şeker benzeri bir yiyecek yedirir ve onu ruhlar köprüsünden ruhlar hamamına giderken refakat eder.

Tehlikeli badireler atlatan fakat Haku'nun büyüleriyle yolları aşan Chiro Haku'nun önerisiyle kazanların kölesi Kamaji'nin yanına gidip iş ister fakat bunun için Yubaba'dan izin çıkması gerekmektedir. Oldukça zorlansa da Chiro hem kendisini hem de ailesini kurtarmak için ruhların dinlenme ve temizlenme yeri olan bu esrarengiz yerde çalışmak zorundadır. Bu arada Lin adlı hamam çalışanı bir kadın onu koruyup kollar ve yardım eder. Yubaba'yla tanışan Chiro ondan iş istediğinde Yubaba ona kimliğini ve adını unutmaması karşılığında iş verir. İyi ahlakı ve kişiliğiyle kısa zamanda kendisini sevdiiren Chiro'nun onu sürekli takip eden bir hayranı vardır: Yüzsüz. Her yerde Chiro'yu takip etmektedir.

Kamilerin ve tanrıların temizlendiği hamama bir gün kötü koku tanrısı gelir ve ona hizmet etme görevi ona verilir. Chiro bu zorlu sınavı Lin ve Kamaji'nin yardımıyla geçer ve bu tanrının aslında nehir tanrısı olduğu ortaya çıkar. Chiro tarafından temizlenen ve

acılarından kurtulan nehir tanrısı Chiro'ya sihirli bir kek verir ve gider. Hamamın dışında duran ve hamama alınmayan Yüzsüz, Chiro tarafından hamama alınır ve işler çığırından çıkar.

Yüzsüz, hamam çalışanlarını yemeye ve onları altın karşılığında kandırmaya çalışmaktadır. Amacı Chiro'yu altınla kandırmak olan Yüzsüz, bunu bir türlü başaramaz ve hamamı birbirine katan ve gittikçe bir canavara dönüşen Yüzsüz'ü dışarı çıkarmak yine Chiro'ya düşer. Chiro sihirli kekten yedirerek bunu da başarır. Bu sırada Yubaba'nın kimliğini çaldığı ve köleleştirdiği Haku, Yubaba'nın kendisine verdiği görevleri yerine getirirken yaralanır ve Chiro tarafından yine sihirli kekle iyileştirilir.

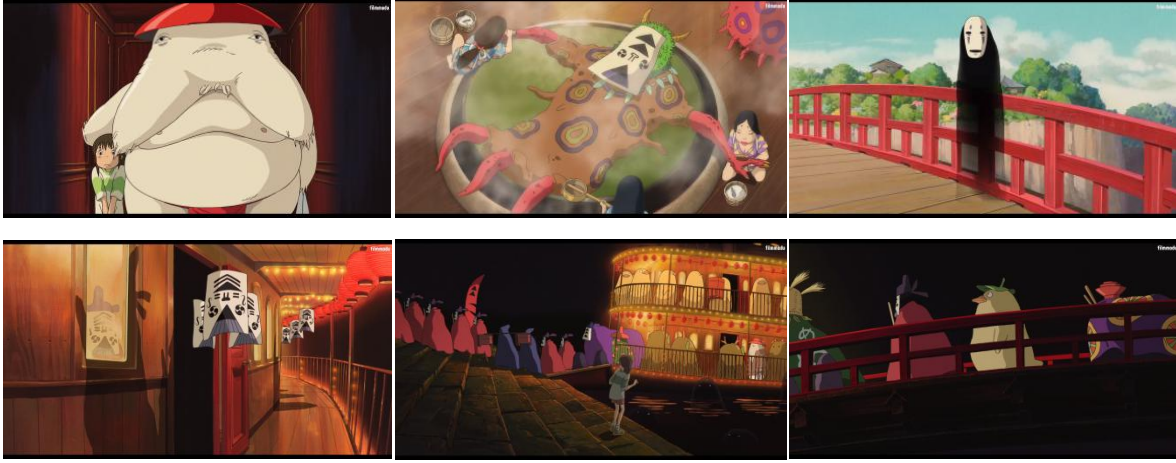
Yubaba'nın kendisi gibi büyücü olan ikizi Zeniba, Haku'ya kızgındır çünkü Haku Yubaba'nın emriyle çok güçlü bir tesiri olan büyülü bir mührü çalmıştır. Chiro, Haku'yu iyileştirip içinden bu mührü aldıktan sonra Kamaji'nin yardımıyla ruhlar trenine binerek Zeniba'nın yanına gider. Amacı mührü verip Haku adına özür dilemek ve barışı sağlamaktır. Zeniba bu barış çağrısını kabul eder ve onları evinde ağırlar. Dönüş bileti bulunmayan Chiro'yu artık iyileşen ve eski gücüne kavuşan aslında bir nehir tanrısı olan Haku, hamama getirmek üzere döner.

Yolculukları esnasında Chiro, Haku'ya kim olduğunu fısıldar. Haku aslında Chiro'nun küçükken içine düştüğü nehrin ta kendisidir. Yubaba'nın kendisinden çaldığı adı hatırlayan Haku tekrar bir çocuğa dönüşür ve Yubaba'nın yanına giderler. Yubaba'nın onlara bir sürprizi vardır. Chiro eğer domuzların içinden hangisinin anne babası olduğunu bulursa büyü bozulacak ve anne babası özgürlüğüne kavuşacaktır.

Chiro bu sınavdan başarıyla geçer ve anne babasının gösterdiği domuzlar arasında olmadığını bilir. Sonunda kaybeden Yubaba olur. Haku özgürlüğüne kavuşur. Chiro ailesinin yanına döndüğünde ailesi olan bitene dair hiçbir şeyi hatırlamamaktadır. Tünelden tekrar geçerek arabalarına gelen Chiro ve ailesi yeniden yola koyulur.

2.2.3. Filmin Göstergebilimsel Analizi

2.2.3.1. Kami İnanıcı ve Tanrılar



Resim 16: Ruhlar hamamında Japon tanrıları.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Varlık	Geleneksel kıyafetler içinde beyaz bir fantastik karakter	Turp kamisi Oshira Sama
Mekân	Aburaya Hamamı	Tanrıların mahrem dünyası
Varlık	Yüzünde maske olan fantastik bir varlık	Japon tiyatrosunun maskesine bürünmüş bir kami Kasuga Sama
Varlık	Maskeli siyah bir hayalet	Kovulmuş ruhlar, karamsarlık ve kaybolmuşluk
Durum	Yüzsüz'ün Chiro'yu takip etmesi	Kaygıların insanı bir gölge takip etmesi.
Nesne	Maske	Sureti olmayan kamilerin suretlerini somutlaştırma
Olay	Geçit töreni	Tanrıların ağırlanması, karşılanması ve memnun edilmesi
Varlık	Civcive benzeyen dev varlıklar	Otori-sama adı verilen kuş tanrılar
Renk	Kırmızı	Japon dinlerinde kutsal şeylerin yerlerin ve alanların rengi
Renk	Siyah	Japon dinlerinde karamsarlık ve iyi olmayan şeylerin rengi

Karşıtlıklar Tablosu

Büyük	Küçük
Soyut	Somut
Tanrı	İnsan

Ruhların Kaçışı bir çeşit otel-hamam'da geçer. Bu hamamın konukları tanrılardır. Bu tanrılar İnsanlar, insana dönüşmüş hayvanlar ve hayvanlarsa hizmetçidir. Miyazaki'nin animasyonlarında Japon tanrıları, Budizm tanrıları ve halk hikâyelerinin tanrıları bir araya gelir ve aynı mekânı paylaşarak yaşarlar. Japon tanrıları insan kişiliği olan ya da canavarları olan Avrupalı tanrılardan farklıdır. Miyazaki bu bağlamda geleneksel bir konuyu modern teknolojiyle birleştirmiştir. Çünkü ruhları ve canavarları eğlence ve kültür için bir nesne gibi ele almıştır. (Mikyung, 2008)

Kamilerin çoğunun fiziksel formu yoktur ama Miyazaki onları fiziksel bir forma koyup hamama götürür. Miyazaki tanrıların dinlenebilecekleri bir hamam fikrinin tamamen kurgu olduğunu söyler; (Shoten & çev. Toyama, 2001) ama Şinto inancında da Budizm'de de banyo ve temizlik özel bir yer tutar. Japonya onsenleri ve kaplıcalarıyla meşhurdur.

O-Shira-Sama beyaz ipek böceği ve tarım kamisidir. Filmde bir turp formunda tasvir edilir. Kasuga-Sama, Kasuga Türbesi'nin kamisidir. Yönetmen soyut kami inancını kamileri bir forma sokarak somutlaştırmıştır. Sevimli dev ördeklere benzeyen benzeyen Otori-Sama'lar çocukların dikkatini çekecek sevimli tanrı formlarıdır.

Maskeler ve kıyafetler somut olmayan kami inancını somutlaştırma ve belli forma dönüştürmeyi temsil eder. Japon tapınaklarını veya din adamlarını kullanmadan çoğunluğu kendi hayal gücü olan tanrıları ve ruhları kullanarak Japon manevi hayatını gösterir. Çevremizde binlerce kami yaşadığını ve bunların biz görmesek de hamama giderek temizlendiğini anlatan sahneler, tanrıların mahrem dünyasına bir kapı aralama çabasıdır.

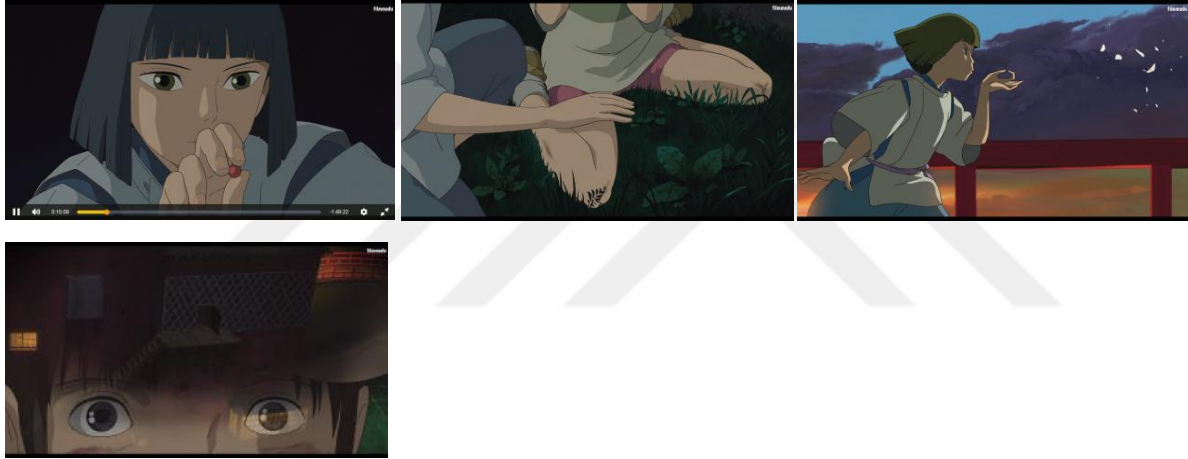
Aburaya hamamının müşterileri olan tanrılar, garip maskeler ve sokutai adı verilen Japon soylularına has kıyafetlerle bir forma bürünürler. Yüzlerine taktıkları maskeler Şinto mabedi olan Kasuga'da yapılan dans ritüelinde dansçıların taktığı zoumen adlı kâğıt maskelerdir. Kendisiyle yapılan bir söyleşide Miyazaki, *filmdeki tanrıların maskelerini tasarlamak için tapındaki yaşlı bir dansçının maskesini ödünç aldığını* söyler. Tanrıların nerede olduğu sorulduğunda da; *kayalarda, ağaçlarda, her yerdeler ve onların belli bir formları yok*, diye de ekler. (Shoten & çev. Toyama, 2001)

No face yani Yüzsüz karakteri ilgisiz, kasvetli ve melankoliktir. Onun da yüzünde maske vardır. Bu maske üzgün, gözü yaşlı bir maskedir. Bu hâliyle Yüzsüz, Kovulmuş ruhları, kaybolmuşluğu ve karamsarlığı temsil eder. Karamsarlık, kötücül düşünceler ve kaygılar Yüzsüz'ün formunda Chiro'yu bir gölge gibi takip etse de Chiro bu duygulara yüz vermez.

Yüzsüz aynı zamanda iştahlı biridir ve Chiro ile arkadaş olmaya, onu altınla kandırmaya çalışır. Chiro bunu tereddütsüz reddeder. Yüzsüz'ün altınları hamam için tehlikedir fakat yüzsüz mutlak bir kötü karakter değildir.

Tanrıların kendilerine özel gemiyle gelmesi ve geçit töreni onları ağırlama ve memnun etme çabasıdır. Japonya'nın ruhsal varlıkları somutlaşmış hâllerıyla arzı endam etmektedirler.

Filmin istasyondan sonraki sahnelerinde yer alan mimaride ve geçit töreninde kırmızı renk hâkimdir. Kırmızı renk Japon dinlerinde kutsal nesnelere, mekânları ve alanları işaret eder. Örneğin toriler, büyük küçük tapınaklar, tanrıların giysileri, önlükleri kutsal nesnelere vs kırmızıdır. Kırmızı renk, aynı zamanda Budizm'de yaşam gücünü ve ateşi de temsil eder. Yüzsüz'ün rengi ise Budizm'de karamsarlığın ve yolunda gitmeyen şeylerin rengi siyahtır. (Albayrak, 2008)



Resim 17: Haku'nun büyüleri.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Haku	Form değiştirmiş yarı tanrı yarı insan, nehir kamisi. Bu formuyla Şinto inancındaki tanrı-insan arasındaki geçişkenliği anlatır.
Yiyecek	Kırmızı meyve	Ruhlar alemine karışmaması için yenmesi gereken kutsal yiyecek
Olay	Haku'nun güçsüzleşmesi	Tanrılar alemiyle insanın uyumsuzluğu
Olay	Haku'nun ellerini bacaklarının üzerinde tutup çeşitli sözler söylemesi	Kotadama: Sözcüklerin ruhu ve gücü kullanılarak yapılan büyü ve şifacılık
Olay	Haku'nun üflemesi	Kamilerin insana büyüyle yardımı

Olay	Chiro'nun zihin geçidi	Kamilerin dilerse öğretebileceği ve gösterebileceği
Renk	mavi beyaz	Beyaz saflığı mavi bilgeliği temsil eder

Karşıtlıklar Tablosu

Tanrı	İnsan
Güçlü	Güçsüz
Fiziki alem	Metafiziki alem

Haku, nehir tanrısının ya da kamisinin insan formuna bürünmüş hâlidir. Ruhlar dünyasına karışmaması için Chiro'ya kırmızı bir şeker verir. Çünkü anne ve babası ruhlar ülkesinin yiyeceklerinden yedikleri için domuza dönüştürülerek cezalandırılmışlardır. Haku Chiro'nun da yine tanrısal büyülü bir yiyecek şeker benzeri bir meyveyle ruhlar alemine karışması ve kaybolmasını engeller. (Taşar, 2015) Yiyeceklerin metafizik gücü dikkat çekicidir.

Chiro kaybolmaktan kurtulur ve eski hâline döner. Haku onu, *rüzgârın suyun ve içindekilerin adına*, diyerek iyileştirir. Rüzgâr, su ve toprak Japon dinlerinde kutsaldır. Haku böyle söyleyerek aslında kelimelerin içkin gücünün kullanıldığı Kotadama denilen bir büyü yapar. Kotadama, Japon inancında kelimelerin içkin manevi gücünü kullanarak bir şeyleri yapabilme veya kontrol edebilme gücüdür. İsimlerimiz ve sahip olduğumuz sözcüklerimiz sadece kimliklerimizi oluşturmakla kalmaz ruhumuzu da etkiler. (Bonneyoy, 1981)

Büyücülük Japon dinlerinden Şintoizm'in dinî ritüellerinde fazla yer almazken Budizm'in yayılmasıyla birlikte gizli ilimlerle uğraşanların sayısı artmıştır. Konfüçyüsçü ahlak büyüye karşı olunca bu tarz işler Budist keşiflere kalmıştır. Modern Şinto'da hastalıkların şifası gibi niyetlerle hâlâ kullanılırken, Budizm'de dünyevi çıkarlar için büyü yaygındır. (Demirci, 2010) Haku'nun Kotadama büyü yapması onun tanrısal niteliklerini ve şifacılığını gösterir. Haku'da büyücülere has şifacılık ve telekinezik güçler vardır. Haku zaman zaman, Chiro'nun güç kazanması için veya Chiro'yu korumak için bu güçlerini kullanır. Haku'nun büyüleri Yubaba'nın büyülerinin aksine kötücül büyülerden değildir, iyilik ve koruma amaçlıdır. Miyazaki iyi büyü kötü büyü ayrımı yaparak büyü'nün araçsal boyutuna vurgu yapar. Büyü kullananın niyetlerine göre şekillenen bir aracı temsil eder.

Chiro daha yuvarlak göz hatlarına sahipken, Haku daha çekik gözlüdür. Haku kıyafeti, saçlarıyla da Şinto din adamlarını andırır. Haku bu hâliyle geleneksel Japon

çocukluğunu ve Japon geleneğini temsil ederken daha yuvarlak göz hatlarıyla Chiro geleneksel tanrılardan uzaklaşmış modern Japon çocukluğunu temsil eder.

Haku'nun Chiro'nun zihnine gideceği yolculuğu işlemesi yine onun telekinezik, yarı tanrısal güçlerinden kaynaklanır. Haku sahip olduğu mucizevi özelliklerle Chiro'nun zihnine girebilmektedir ve bu onun tanrısal yönünü temsil eder.

2.2.3.2. Temizlik ve Arınma



Resim 18: Nehir tanrısı ruhlar hamamında.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Mekân	Hamam	Maddi ve manevi arınma
Varlık	Yürüyen çamurumsu şey	Kötü koku tanrısı dönüşmüş tanrı
Renk	Gri renk	İnsanlar tarafından kirletilmiş çevrenin kederi ve etrafa saçtığı karamsarlık
Durum	Kötü koku	Çevre kirliliği
Yiyecek	Pirinç ve saki kadehi	Tanrılara sunulan adak ve dua
Doğa	Sıcak su	Ruhsal arınma ve temizlik ilişkisi
Renk	Sarı çamur	Kanalizasyon artıklarından arınmayan başlayan doğa
Olay	Chiro'nun boğulmaması	Çevre insan işbirliği
Nesne	Bisiklet kolu	Çevreye atılan atıkların çeşitliliği ve boyutu saf olmayan kirlilik: kefare
Olay	İple bağlanan bisikletin hep birlikte çekilmesi	Kirletilen çevrenin eski hâline dönmesinin zorluğu

Nesne	Gri kentsel atıklar	Çevre kirliliğinin öngörülemeyen boyutları
Durum	Chiro'nun temizlik yapması	Ruhsal arınma

Karşıtlıklar Tablosu

Gri	Mavi
kirli	Temiz
Fedakarlık	Çıkarıcılık

Japon dininde temizlik ve arınma temel doktrinlerdendir. Maddi arınma manevi arınmayı beraberinde getirebileceği gibi manevi temizlik için yapılması gereken zihni ve kalbi şeyler de vardır. (Güvenç, 2010)

Hikâyenin hamamda geçmesi, Japon arınma inancının hamam kültürü üzerinden anlatımıdır. Japon insanı için banyo, yıkanmak ve her türlü temizlik çok önemlidir. Japon inancına göre birinin kendini talihsizliklerden, maddi manevi günahlardan yani kegeden arındırmak için yıkamasına “misugi” denir. Bu kavram Japon inancında temizliğin maddi ve manevi boyutunun birlikte ele alınmasına iyi bir örnektir.

Buna bir başka örnek de Yutate Shindi'dir. Yutate Shindi, Japonya'da yapılan Kasım Festivali, Ahinmotsuki Matsuri'nin bir parçası olan sıcak su ritüelidir. Su ısıtılır ve bu suda kaminin gelip yıkanacağına inanılır. Artık üstün güçleri olduğuna inanılan bu su, kış mevsiminde insanları canlandırmak için kullanılır. Suyun temizleyicilik özelliğinin yanında manevi güçleri taşıyıcılık özelliği de söz konusudur. Arınmanın maddi boyutu Japon hayatının her safhasında hissedilirken manevi ve soyut boyutu da filmin önemli temalarındandır.

Ayrıca Şinto'nun temel inançlarından biri olan saf kalp ve zihin yani “kokoro” filmin her sahnesinde kendini hissettirir. Şinto inancına göre doğa, kamileriyle, tanrılarıyla yaratıcı ve hayat veren olarak dünyayı uyumlu hâle getirir. Bu yaratıcılık sürekli olarak devam eden bir durumdur. (Boyd, 2016) İşte doğadaki kamileri ve bu uyumu deneyimleyebilmek için saf bir zihin ve kalp yani “kokoro” gerekir. Kamilerle bağlantı kuramamızın nedeni tozlu bir ayna gibi zihinlerimizin ve kalbimizin bulanık olmasıdır. Doğa kirlendikçe insanlar kirlenir ve kokorosu sertleşir, tanrılarla ilişki kurmak zorlaşır. Bu nedenle kokoro için kendimizi arındırmak ve gerçek samimiyet gerekir. Bu durumda her insan maddi ve manevi temizlik için düşüncelerinden, duygularından ve eylemlerinden sorumludur (Boyd, 2016) Chiro'nun hamamda verdiği mücadele bir nevi kendi kokorosunu temiz tutabilme mücadelesidir.

Okusare-Sama yani kötü koku tanrısı zannedilen tanrı aslında bir nehir tanrısı olan Kawa-Kami'dir. Bir nehir kirlenirse kamisi de kirlenir. Kirli ve kötü kokulu kami

temizlenince kendi orijinal ejderha formuna kavuşur. Nehir tanrısının kötü koku tanrısı zannedilmesi insanoğlunun doğayı hoyratça kirletmesini ve tanınmaz hâle getirmesini temsil eder. İnsanlarla doğada yer alan kamilerin ilişkisi karşılıklı bir alışveriş şeklindedir. Doğayı temiz tutmak tanrıları da memnun etmenin ön koşuludur. Hamamdaki her şey tanrıların memnun edilmesi üzerine kurgulanmıştır.

Koyu gri renk ve sis belirsizliği, karamsarlığı ve her türlü kirliliği temsil eder. Aynı zamanda sanayi atıklarının rengidir. Mavi yeşil berrak su rengi, temizliği, saflığı, arınmayı temsil eder. Hamama giren nehir tanrısı zamanla griden sarı çamur rengine dönüşür ve katman katman temizlenerek ağırlıklarından, kirlerinden kurtularak orijinal formuna kavuşur. Saf olmayan kirleticilerden yani kegarelerden temizlenmek için banyo yapmak sık kullanılan bir Şinto ritüelidir ve Miyazaki'nin filmlerinde tekrarlanan bir temadır. (Wilson, 2015)

Bu temizlik katman katman gerçekleşir ve oldukça kalabalık bir ekiple zorlanarak yerine getirilir. Çünkü her türlü büyük küçük atık nehrin içine insanlar tarafından atılmıştır ve kirlilik yıllar içinde dayanılmaz boyutlara ulaşmıştır. Bu atıklarla nehir kirlenmiş ve tıkanmış, tazeliğini ve saflığını koruyamaz bir duruma gelmiştir. Kötü kokulu bir nehir hâline geldiği için de, içerisindeki kamiyi deneyimleyememektedir. (Muratoğlu, 2017) Bir bisiklet kolu nehir tanrısına bir diken gibi saplanıp acı çekmesine neden olmaktadır. Chiro sorunu çözmek için insiyatif alır ve kola bağladığı bir iple bisikleti ve ona bağlı devasa atıkları hamam çalışanlarının yardımıyla çeker. Bunları yaparken defalarca suya düşer fakat boğulmaz. Chiro her seferinde zayıf vücuduna rağmen suda boğulmadan mücadeleyi kazanır. Bu mücadele sahnelerinde de iyiliğe karşı tanrısal yardım ve koruma söz konusudur.

Hamamın çalışanları kötü koku tanrısına hizmet etmek istemezler çünkü varlığı ızdırap vericidir, çekilmezdir ve hamamın müşterilerini kaçırabilir. Hamam çalışanlarının tanrılara hizmetleri tamamen çıkar içindir. Alacakları bahşişleri düşünerek bir köle zihniyetiyle çalışırlar. Ondan kurtulmak için pirinç ve saki adarlar, önünde eğilerek gitmesi için yalvarırlar. Fakat tanrının oradan ayrılmaya niyeti yoktur ve aradığı şey saf samimi bir ilgiyle arınmaktır. Bir insan olarak insanların korkunç bir hâle getirdiği Kawa-sama'yı temizleme ve kahrını çekme görevi Chiro'ya verilir.

Chiro hizmetinde samimidir. Herhangi bir çıkar beklemeden Kawa-sama'ya saplanan bisikletin gidonunu çekince devasa bir atık yığını ortaya dökülür. Sonrasında onun kötü koku tanrısı olmadığını anlayan herkes ona hizmet etmeye başlar. Li'nin görevi Chiro'ya bu zorlu yolculuğunda maddi manevi destek olmaktır.

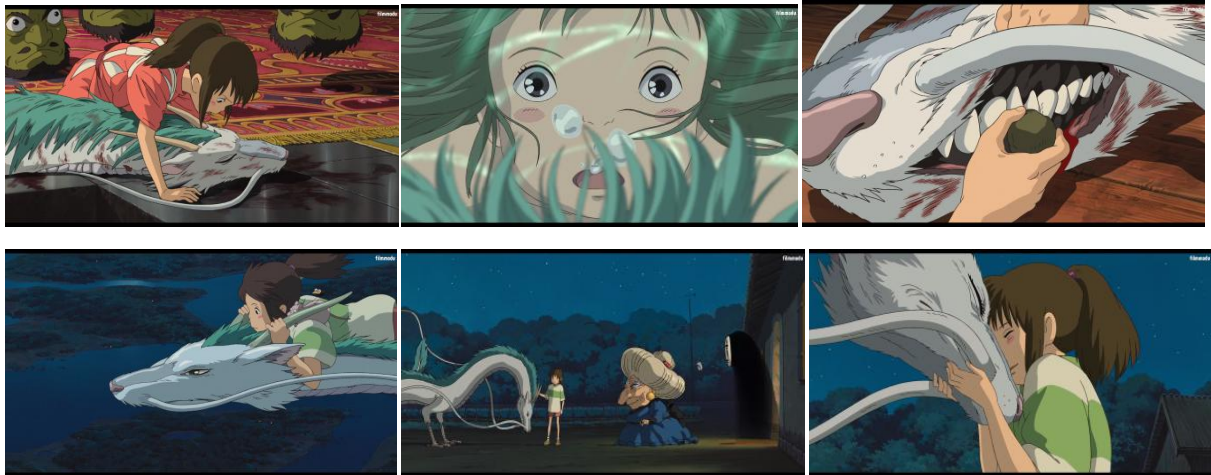
Chiro, kötü koku tanrısının yani nehri tanrısının içine atılan atıklardan onu kurtarır ve arınmasına yardımcı olur. Mavi ve yeşil su temizliği ve umudu temsil ederken, gri renk kirliliği ve umutsuzluğu temsil eder. Sonunda Okusare-Sama, Kawa-Sama'ya dönüşür ve bahşiş olarak geride altın bırakır. Altın maddi ödül isteyenlere maddi ödülüdür. Oysa nehir tanrısının Chiro'ya ödülü başkadır: Mucizevi özellikleri olan “nigadango” adı verilen acı hamur tatlısı.

Chiro anne babasını kurtarmak için sakladığı bu tatlıyı daha sonra yüzsüzü ve Haku'yu kurtarmak için kullanacaktır. Chiro'nun anne babasını kurtaran şey bu acı hamur keki değil onun dürüstlüğü ve saf kalbi olacaktır. Kawa-Sama eski formuna kavuşunca yaşlı bir bilge görünümüne ve ejderha formuna dönüşerek kahkahalar atar ve hamamı terk eder. Chiro tanrılara karşı görevini yerine getirirken aslında doğanın insanlara verdiği zararı da telafi etmiştir.

Ruhların Kaçışı'nda hâkim olan maddi manevi arınma Chiro'nun ruhsal yolculuğunda basamak işlevi de görür. Diğer animelerde oldukça kirli mutfak ve ev üzerinden anlatılan kahramanın büyüme ve zorlukları aşma yolculuğu Ruhların Kaçışı'nda belirgin bir temizlenme mekânı hamam üzerinden anlatılır. Kahramanımızın önünde sürekli yapması gereken bir temizlik işi vardır. Bu temizlik işi ne kadar başarılı olursa kahramanımız o kadar olgunlaşacak ve başarılı olacaktır.

Bu temizlikler Miyazaki animelerinde arınmayı rahatlamayı huzuru ferahlığı getirdiği gibi mutluluğu düzeni ve memnuniyeti de getirir. Maddi hayatla manevi hayat arasındaki uyum kimi zaman temizlik sayesinde sağlanır. Tüm varlıklar ruhsal bunalımlarından temizlik ve arınma sayesinde kurtulurlar.

2.2.3.3. Kimlik Arayışı ve Sevgi





Resim 19: Haku ve Chiro'nun sevgi imtihanı.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Hayvan	Ejderha	Ko-Haku nehrinin ruhudur
İnsan	Chiro'nun gözleri	Hakikate dair hatırlayış
Olay	Chiro'nun Haku'ya sihirli kek yedirmesi	Kamilerin insana yardımı
Olay	Haku'nun Chiro'yu uçurması	Tanrısal yardım
durum	Haku'nun gerçek adını unutmaması	Kimlik arayışı
Olay	Chiro'nun Haku'nun adını hatırlaması	Temiz kalp ve zihin; kokoro
Olay	Nehrin çekilmesi	İki dünyayı ayıran sınırın yok olması
Durum	Ejderhanın boyun eğmesi	Japon saygı kültürü
Kelime	Haku'nun adı	Japonca beyaz saf anlamına gelir, çocuk saflığını anlatır.
Duygu	Chiro ve Haku'nun sevgisi	Doğayla insanın saf ilişkisi
Yiyecek	Pirinç kek	Manevi güç ve inanç
Bitki	Ortanca	Japon maneviyatı
Durum	Kamaji'nin Chiro'nun üzerini örtmesi	Sevgi ve merhamet

Karşıtlıklar Tablosu

Mavi	Kırmızı
Unutuş	Hatırlayış
Hayat	Ölüm

Haku'nun kelime anlamı beyazdır. Asıl adı Nigihayami KoHaku Nushi'dir. Fakat bu ad Chiro'nun kimliğini ve adını çaldığı gibi Haku'nun adını da çalan Yubaba tarafından unutturulmuştur. Yubaba kotadama büyüsünü etkili bir biçimde kullanan bir büyücüdür. Kotadama sayesinde emrinde çalışanların isimlerini insan olsun tanrı olsun ele geçirip onlara dilediğini yaptırabilme gücü elde eder.

İsimleri ele geçirilen karakterler artık kim olduklarını ve amaçlarını unuturlar. İşte tam burada karakterlerin kendi kimlik arayışlarında ve kotadamanın etkisinden kurtulma

çabalarında sevginin ve bağlılığın gücü devreye girer. En çetin büyüleri yenebilecek kimliğini hatırlatabilecek şey gerçek ve saf sevgidir.

Chiro, henüz küçükken pembe ayakkabısını almak için Ko-haku nehrine düştüğünü hatırlar. Nehrin adını yani Haku'nun gerçek adını hatırlayan Chiro'nun yardımıyla Haku, özgürlüğüne kavuşur. Haku, artık kapatılmış ve kirletilmiş nehir yatağına apartman yapıldığından dolayı evini kaybetmiş bir nehir ruhudur ve ırağı olduğu Yubaba'nın kirli işlerini ve yardımcılığını yapmaktadır. (Taşar, 2015)

Haku aynı zamanda dönüştürücü özelliklere sahip bir nehir ruhudur. Kendisi ejderhadır ama sembolik formu bir çocuktur. Şinto inançlarına göre insan vücudu bir ruh için tasarlanmış bir kaptır. Ko-haku Nehrinin ruhu veya kamisinin sembolik şekli ejderhadır. Haku nehir kamisinin antropomorfik formudur.

Haku dönüşüm özellikleri olan bir kamidir. Bir takım olağanüstü tanrısal özellikleri vardır; dilediği nesneyi dondurma, telekinezi, şifacılık, şifalı yiyecekler yapma, gizleme, manipülasyon, havada uçma, dönüşebilme gibi. Kurtla ejderha arası formuyla Asya ejderhalarını andırır. Haku'yla ilgili dikkat çeken bir başka husus da Chiro daha yuvarlak gözlükten Haku'nun daha çekik gözlü ve geleneksel yüz hatlarıdır. Bu da Haku'nun geleneksel Japon düşüncesiyle ilgili temsil ettiği değerlerin varlığını güçlendirir.

Haku'nun Chiro'ya yardıma yetiştiği yerin hemen arkasında ortancalar dikkat çeker. Ortancalar Japonya'nın milli sembolüdür. Yine Haku'nun Zeniba önünde boyun eğmesi geleneksel Japon saygı kültüründen kaynaklanır. Chiro hamamdaki macerası boyunca herkese aynı saygıyla davranır.

Haku'nun sihirli yiyeceklerle, Chiro'yu teselli ettiği, korkudan kurtardığı ve ruhlar alemine karışmasını engellediği görülür. Doğayı temsil eden Haku'nun insan evladı olan Chiro'ya yardım etmesi, Chiro'nun da Haku'ya adını hatırlama konusunda yardım etmesi doğayla insanın karşılıklı alışverişini gösterir.

Kadın işçiler sümüklü böceklerin ruhlarıdır. Japon kültüründe sümüklü böcek yapışkan ve zehirlidir. Erkek işçiler kurbağaların ruhlarıdır. Japon kültüründe kurbağalar cahil, vasat, pervasızdır. Hamam çalışanları arasında "San Sukumi" adı verilen üç yönlü kilitlenme döngüsü vardır. Yılan kurbağayı yer, kurbağa sümüklü böceği, sümüklü böcek yılanı eritir. Böylece birbirlerine zarar vermezler. Bu bir mikrokozmostur. Bu döngüde Haku yılanı temsil eder. Bu yüzden Yubaba'nın içine yerleştirdiği ajan sümüklü böcek onu hasta eder. (Asakura, 2017)

Haku ve Chiro yaklaşık aynı yaşlardadır. Birisi doğanın gücünü, birisi insanı temsil eder fakat ikisini de büyüyle kontrol eden Yubaba'dır. İsimlerini çalarak kontrol etmektedir. Haku ismini unutmuştur Chiro unutmamak için çabalamaktadır. İsim kaybı kimlik arayışını temsil ederken aynı zamanda bir ergenlik ve büyüme çağrışımı da içerir. Yubaba'ya hizmet etmeyi bırakan ve adını hatırlayan Haku'da; yeni ev ve yeni okulla ilgili kaygılar taşıyan Chiro'da hayatlarının geri kalan kısmına daha olgunlaşmış ve büyümüş olarak devam edeceklerdir.

Kendisini kazanların kölesi olarak tanımlayan Kamaji'nin uyuyakalan Chiro'nun üzerini örtmesi merhametin ve usta çırak ilişkisinin bir göstergesidir. Uyurken üzerini örtme sinemada sıklıkla kullanılan bir klişedir. Duygularını açıkça belli etmeyen yetişkinlerin veya kişilerin gizli de olsa sevgisini ve merhametini gösterme şeklidir. Kamaji'nin bu hareketi sert ve otoriter görünüşünün altındaki yumuşak kalbini gösterir izleyicilere.

2.2.3.4. Doğa ve Kutsal Alanlar



Resim 20: Doğa ve dinî semboller.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Dalları budanmış ağaç	Budanan dallarına rağmen yeşil sürgünleri olan ağaç günümüz Japon manevi hayatını temsil eder.
Zemin	Asfalt yol	Modern Japon düşüncesi

Zemin	Toprak yol	Geleneksel Japon inancı ve kutsal bir alan giriř
Açı	Eve bakıř	Kutsallarla iç içe yařam alanları
Nesne	Ađaca yaslanmış tori	Kami inancı kutsal kabul edilmiş alan
Nesne	Mihrap	Dua ve ibadet alanı
Nesne	Heykel	Budist Dososhin tanrısı
Nesne	Ormandaki tanrı	Ormanın tümüyle kutsal olması ve nesnel dinî yařantı
Açı	Yolun perspektifi ve tanrının duruşu	Tanrıların mekânına giriřin metafizik gerilimi
Açı	Chiro'yla tanrının yan yana duruşu	Çocuklardan yana olan bir tanrı anlayışı çünkü Dososhin tanrısı çocukları korumakla görevli bir tanrıdır
Durum	Chiro'nun tanrıdan korkması	Japon dinî geleneğinden habersiz olması
İnsan	Babanın kaslı kollarını tutan Chiro	Bađlanma ve güven

Karřılıklar Tablosu

Ana yol	Ara yol
Toprak yol	Asfalt yol
Büyük	Küçük
Korku	Cesaret
Temkinlilik	Merak
Hızlanma	yavaşlama

Japon dinî mimarisinde çeřitli işaretlerle bir ağaç, bir koru ya da bir orman başlı başına mabet işlevi görebilir. Kutsal alanı mabet gibi belli bir mimari biçim olarak değil simgesel olarak da ele almak řinto ritüellerini ve inancını anlamamızı kolaylařtıracaktır.

Filmin giriř sekanslarından birinde yine bir ağaç vardır. Fakat bu ağacın dalları kesiktir. Eskiden büyük bir ağaç olduğunu gösteren geniş bir gövdesi ve küçük sürgünleri vardır. Yaşını gösteren geniş gövdesi ve budanmış dalları geleneksel Japon inancını temsil ederken yeni yeşeren sürgünler řinto'ya dair yeni umutları temsil eder. Ağacın altındaki Tori kapısı ağacın kutsal olanı veya kutsal alanı giriři temsil ettiđi ve rastgele orada bulunmadıđı inancımızı pekiřtirir.

Ağacın bulunduğu yerde asfalt yol biter ve toprak yol başlar. İzleyici artık Chiro ve ailesinin başka bir alana girdiđini veya bir şeylerin ters gittiđini sezinlemeye başlasın istenilir. Bu ağacın altında sağında ve solunda mihrap adı verilen küçük evler vardır. Mihraplar terk

edilmiştir ve eskidir. Chiro annesine onların ne olduğunu sorar. Bu da onun şehirde daha önce bu mihraplarla karşılaşmadığını gösterir. Annesi Chiro'ya “onlar mihrap insanlar orada dua eder” eder cevabını verir. (Miyazaki, 2001) Chiro ve ailesinin yolculuğu terk edilmiş bir tren istasyonunda son bulur. Bu da Miyazaki'nin bir röportajında bahsettiği yavaşlatma misyonuna bir göndermedir. Modern insan hızından dolayı tanrıları fark etmemektedir artık frene basmalıdır.

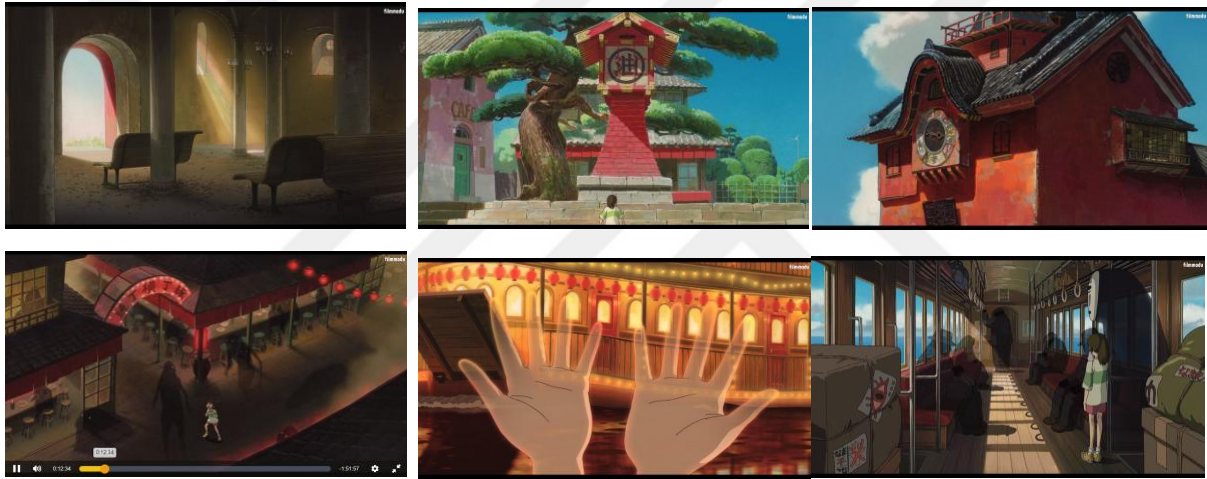
Onları durduran bir Budist tanrısı olan bir heykeldir. Sanki her şeyden haberdar ve mütebessimdir. Sevimli görünüşüne rağmen korkutucu ve ürpertici bir görünümü vardır; fakat Chiro bu heykelden korkar. Bu korku Japon geleneğinden habersiz büyüyen Japon çocukluğunu göstermektedir. Chiro karanlık tünelin başında babasının güvenli kollarını tutarken korkunca babasını bırakır ve heykelin yanına gider. Daha sonra heykele yeniden bakıp ondan ürker ve yeniden ailesinin yanına koşar. Bu sahne Totoro'daki otobüs durağında Mei'in tanrı heykellerinden korkup ablasının yanına koşmasına benzer. Yaş farkına rağmen çocuklar tanrı heykellerinden yani kamilerin nesne hâlinde ürkerken daha sonra onların kanlı canlı somutlaşmış hâlleriyle tanışınca severler. Bu da Miyazaki'nin Şinto inancının mabetlerle, heykellerle sınırlı kalmasını istemediğini; Japon maneviyatının içkin inanç dinamiklerini hissettirmeyi önemseydiğini anlatan bir işarettir.

Chiro'nun ürktüğü bu heykel Dososhin'dir. Yolcuları ve köylüleri salgın hastalıklardan kötü ruhlardan korunmak için köy sınırlarında ve kavşaklarda yapılıdır. Ruhların Kaçışın'da iki dünya arasındaki geçişi dünya ve ruhlar arasındaki geçişi temsil eder. İlk sahnelerde hem öne hem arkaya bakan Dososhin'in son sahnede sadece arkaya baktığını görüyoruz. Bunun bir çizim hatası olmadığı aşikardır. Bu bakış artık Chiro ile Japon tanrıları arasında kurulan bağı gösterir. (Asakura, 2017)

Altında küçük evler bulunan ağaç bir shinbokudur yani Şinto inancına göre kutsal ağaçtır. Altındaki küçük evler ağacın veya bölgenin kutsal olduğunu gösterir. Shinbokular ve tapınak ormanları kamilerin yaşadığı yerler olarak kabul edilir ve yasak arazilerdir. Shinbokular shimenawalar ile çevrilir ve asla kesilmez. Küçük bir kamiye adanmış bu küçük tapınaklara “hokora” denir. Türkçe'ye mihrap olarak çevrilmişse de bildiğimiz anlamda mihraba benzemezler. Kutsal ağacın etrafına dağılmış hokaralar, terkedilmiş dinî yaşantıyı ve unutulmuş duaları temsil ederler. Chiro'nun olağanüstü bir aleme geçtiğinin bir başka göstergesi de toridir. Şinto inancına göre kamilerle iletişime geçmek için böyle bir mekân gerekir. (Yanagawa, 1974)

Geleneksel masalarda yenilenmek için eski mekânı terk etme veya dönüşme zorundallığı vardır. Chiro’da ruhlar hamamında iki dünya arasındadır. Tıpkı Narnia’nın kahramanları, Alice, Oz Büyücüsü gibi bir geçitten geçmelidir. Geleneksel masalın karakterinde olan bu arketipi Miyazaki kami inancındaki toriyle birleştirip başarılı bir geçiş elde etmiştir. Bu da onu iyi bir hikâye anlatıcısı yapar.

Miyazaki, *Benim büyük babamın zamanında her yerde kamiler olduğuna inanılırdı. ağaçlarda, nehirlerde böceklerde kuyularda. Benim neslim buna inanmıyor.* (Hayao Miyazaki Quotes, 2019) diyerek aslında doğada ve her yerde yaşayan geleneksel Şinto inancının mekâna hapsedilmiş olmasından şikâyetçidir. Şinto inancına göre her şey sık sık kirlenir ve canlılıklarını ortaya çıkarmak için temizlik ve arınmaya ihtiyaç duyar. (Boyd, 2016)



Resim 21: Ruhlar âlemine geçiş.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Işık	Karanlık alana sızan renkli ışık	Japon dinlerinin karışımı
Mekân	İstasyon	Ruhlar alemiyle insanlar alemi ayıran geçiş yolu
Ses	Tren sesi	Ruhlar treni
Nesne	Saat	Durmuş saat başka bir zaman dilimine geçtiklerini gösterir. İzafi zaman kavramı
Nesne	Ruhlar treni	Endüstrileşmenin yerinden ettiği tanrılar
Renk	Kırmızı	Kutsal alanlar ve şeyler
Durum	Chiro’nun saydamlaşması	Ruhlar dünyasına karşı dirençsiz olması
Durum	Chiro’nun ruhlar trenine binmesi	Ruhlar dünyasına kabul ve olgunlaşma

Karşıtlıklar Tablosu

Karanlık	Aydınlık
Saydam	Net
İnsan	Tanrı

Chiro ve ailesi eğlence kasabasına giderken geçtikleri istasyon terk edilmiş gibidir. Dışarıdaki bahara rağmen istasyonun içinde sonbahar havası ve renkleri hâkimdir. Dışarıdan ışığı yansıtan pencere, istasyona renkle beraber ışığı süzerken Asya dinlerini potasında eriten Şintoizm, Budizm, Taoizm, Konfüçyanizm gibi Japon inançlarının birleşimini temsil eder. Japon halkının bu dinleri karma bir biçimde yaşadığı düşünülürse renklerin birleşimi önemli bir metafordur. Bu renkler aynı zamanda eğlence parkının renkli dünyasının da işaretidir.

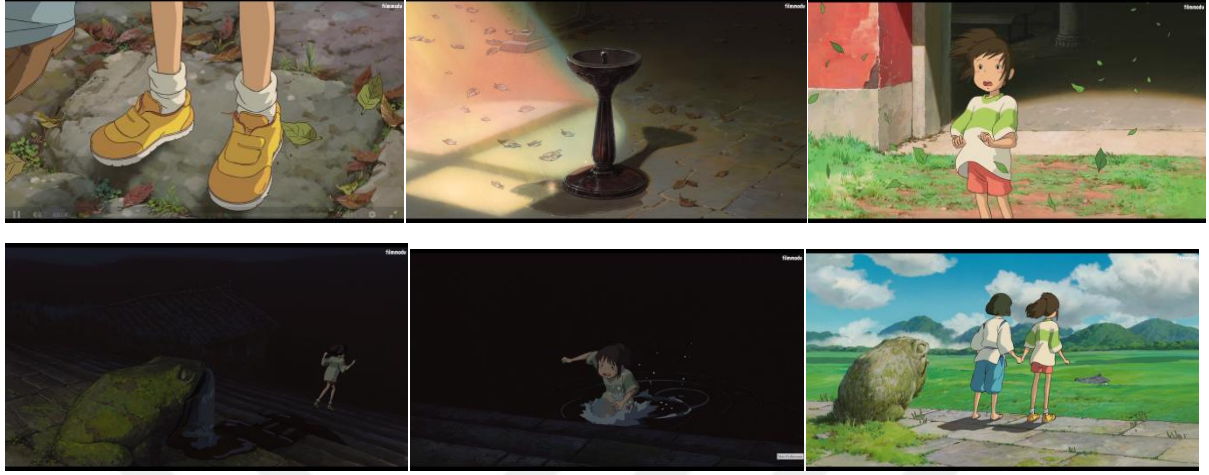
Eğlence kasabasının her yerinde kırmızı renk hâkimdir. Mimaride süslemelerde ışıklandırmada genel olarak kırmızı renk hâkimdir. Kırmızı renk Şintoizm’de kutsal alanı ve nesnelere temsil eder. Toriler de kırmızıdır. (Albayrak, 2008) Basamakların hemen üstündeki tapınak benzeri kırmızı yapı, yanındaki shinboku niteliğindeki ağaçla beraber kutsal alana girişi temsil eder.

İstasyonun hemen üstündeki saat durmuştur. Terk edilmiş eğlence parkında zamanın insanlar için durduğunu, tanrıların zamanının işlediğini, izafi zaman kavramını gösterir. Durmuş saat ve istasyon aynı zamanda ruhlar alemiyle insanlar alemini mekân olarak da birbirinden ayırır. Eğlence kasabası ve hamamının varlığı Jolyon Thomas’ın gündeme getirdiği “shukyo asobi” kavramıyla da bağlantılıdır. Thomas, Japonca’da din ve eğlence, din ve oyun anlamına gelen bu kavramı “dini yeniden yorumlama”yı ve “eğlenceli dindarlığı” anlatmak için kullanır. Anime ve manga gibi çeşitli medyalarla sanatçıların dinî hayatı yeniden yorumladığını, dinî içerik ve imgeleri yeniden canlandırdığını savunur. (Thomas, 2006) Terkedilmiş eğlence parkı Miyazaki tarafından tanrıların dünyasının ve düşüncelerinin yeniden yorumlamak için tasarlanmıştır.

Chiro’nun saydamlaşması ruhlar alemiyle insanlar alemindeki mekân farklılığını ve tanrısal dünyaya karşı dirençsizliğini gösterir. Zamanla rengini kazanması, saydamlıktan kurtulması ruhsal alan için direnç kazandığını gösterir.

Ruhlar treni kayıp ruhları ve endüstrileşmenin yerinden ettiği tanrıları temsil eder. Şinto tanrıları endüstriyel gelişmeden dolayı muhabbetlerini yitirmişlerdir. Sürekli dolaşır dururlar ve dünya ile öteki dünya arasına sıkışmışlardır. Filmin orijinal çevirisindeki kamikakushi, “kami tarafından gizlenmiş” anlamına gelir. Şintoizm’de ve Budizm’de net bir

ahiret inancı (Demirci, 2010) olmadığı için trendeki ruhlar, kişilerin öldükten sonra girdiği döngüyü de ifade eder.



Resim 22: Chiro iki dünya arasında.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Chiro'nun ayaklarında esen rüzgâr	İlahi güçlerin varlığı
Nesne	Şamdan	Japon kültürünün eriyerek yok oluşu
Renk	Renkli camdan yansıyan gökkuşağı renkleri	Farklı inançların birlikteliği
Ses	Tren sesi	Giden eski günler ve terkedilmişlik
Doğa	İçerden esen rüzgâr	Chiro'yu itekleyen ilahi güç
Doğa	Yeşil yapraklar	Chiro'yu tazeleyecek yeni inancın işareti
Nesne	Kurbağa heykeli	İyi şans ve dönüşüm
Mimari	Merdiven	Manevi gelişim
Olay	Haku'nun basamaktan öteyi geçememesi	Tanrılarla insanlar arasındaki görünmeyen sınır ve büyü

Karşıtlıklar Tablosu

Kara	Su
Gece	Gündüz
Görünen	Görünmeyen

Chiro'nun ayaklarının altından tünele doğru esen rüzgâr, Chiro'ya görmediği ama var olan ruhsal varlıkları hissettirerek işaret eder. Chiro bir şeylerin tuhaflaşmaya başladığının farkında olan tek kişidir ve bu yüzden gitmek istemez. Henüz bir çocuk olduğu

için kokorusu temiz olan Chiro bunu hissederken anne babasının bunların farkında olmaması ve sakinliği dikkat çekicidir. Balaban, bu sahnelerde anne babanın özgüvenli duruşuna rağmen Chiro'nun kırılğanlığına ve utangaçlığına dikkat çeker. (Balaban, 2014) Eğlence kasabasına gelir gelmez arkasından onu sürükleyen ve yeşil yapraklarla dolu bir rüzgâr eser. Bu rüzgâr ve yeşil yapraklar Chiro'yu geldikleri yerde yeni ve onu değiştirip dönüştürecek bir maceranın beklediğinin işaretidir.

Tren istasyonunun terk edilmiş görüntüsü ve yerdeki yapraklar geçmiş eski günleri gösterir. Tünelden çıktıktan sonra babanın duyduğu tren sesiyle yeniden istasyondaki renkli pencereyi ve şamdanı birleştirmesi bir zamanlar burada yaşanmış güzel günleri gösterir. Renkli pencereden sızan renkli ışıklar farklı dinleri bünyesinde barındıran ortak Japon dinî hayatını temsil eder. Henüz sönmüş gibi görünen şamdan yaşanan ama insanlar tarafından fark edilmeyen Japon manevi hayatının şahididir.

Chiro akşam olup da geldiği yere yeniden dönmek istediğinde geldiği yolun bir nehre dönüştüğünü görür. Japon Budist geleneğine göre fiziki dünya ile ruhsal dünya Sanzu nehri tarafından ayrılır. Bazı nehirler kutsal bir bölgeyi çevreler. Nehir veya su bu sahnelerde iki dünyanın birbirinden ayrıldığını ve Chiro'nun ruhlar aleminde kaldığını gösterir. Merdivenin başındaki kurbağa heykeli Şintoizm'de iyi şans ve dönüşümü temsil eder. Artık ruhlar aleminde kalan Chiro'nun iyi şansa ihtiyacı vardır; çünkü bir manevi dönüşüm sürecine girmiştir. Buna rağmen ilerleyen sekanslarda işlerin şansa değil çalışmakla yürüdüğü anlatılacaktır.

Haku'nun taş basamaktan öteye geçmeyip Chiro'ya anne babasına gitmesini söylediği sahnede asla arkana bakma demesi geleneksel masalarda da görülen bir kararlılık simgesidir. Chiro'nun bu sahnedeki duruşu eğlence parkına ilk geldiği andaki duruşundan daha diktir. Balaban, Chiro'nun beden dilinin filmin başından sonuna doğru aşama aşama değiştiğini ve daha kendine güvenen ve olgun bir duruşa dönüştüğünü söyler. (Balaban, 2014) Chiro duygusal ve psikolojik olarak olgunlaştığı gibi artık ruhlar dünyasından ve Japon geleneği konusunda farkındalık kazanmış bir çocuktur. Miyazaki'nin amacı da Japon dini ve gelenekleri konusunda ülkesinin çocuklarında farkındalık oluşturmaktır. (Shoten & çev. Toyama, 2001) Yönetmen beden diliyle giderek olgunlaştırdığı kahramanıyla izleyiciye şu mesajı vermektedir: maddi ve manevi anlamda güçlü çocuklar yetiştirmenin yolu; geçmişine saygı duymaktan ve öğretmekten geçer.

Durduğu basamak tanrılarla, ruhlarla insanlar arasında görünmeyen sınırdır. Haku Yubaba'nın büyülerinden veyahut yarı tanrısal özelliklerinden dolayı bu sınırı geçemez.

Önceleri iki dünya arasında var olan su, Chiro geçeceğinde çekilir. Chiro, Haku'nun sayesinde kurtulmuştur. İkisi arasındaki karşılıksız saf sevgi onların kurtuluşu olmuştur.

2.2.3.5. Manevi Olgunlaşma ve Büyüme



Resim 23: Chiro'nun ruhlar hamamına girişi ve kabul edilmesi.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Mekân	Merdiven	Chiro'nun aşması gereken manevi aşamalar
Açı	Dik merdiven, yatay tren yolu ve yükseklik	Zorluğun derecesi ve tekinsizlik
Varlık	Toz taneleri	Mekânları koruyan görünmez ruhlar ve kölelik sistemi
Durum	Chiro'nun kömür parçasını taşıyamaması	Henüz yeterince manevi olgunluğa ulaşamaması
Doğa	Ateş	Manevi olgunlaşmada geçilmesi gereken zorlu eşikler
Varlık	Kamaji	Manevi gelişimde yol gösteren usta,üstad,bilge kişi
Nesne	Küçük kapı	Tevazu ve itaat
Olay	Yubaba'nın Chiro'nun ismini kısaltması	İradenin benliğin kontrol altına alınması
Duruş	Chiro'nun dar kapıdan geçerken eğilmesi	Tevazu, nefis terbiyesi
Olay	Yubaba'nın Chiro'nun ağzını kapatması	İradeye müdahale
İnsan	Yubaba'nın tırnakları, topuzu	Feminen güç ve yin yang

Karşıtlıklar Tablosu

Yatay	Dikey
Ağır	Hafif
Güçlü	Güçsüz
Efendi	Köle
Büyük	Küçük
Usta	Çırak
Korku	Cesaret

Haku'nun önerisiyle Kamaji'ye gitmek üzere yola çıkan Chiro'yu zorlu bir yol beklemektedir. Filmin başında istasyondan geçen, merdivenlerden çıkan, kuru nehir yatağını ve köprüyü geçen Chiro'yu yeni bir yol bekler. Bu geçişler ve yollar Chiro'nun manevi gelişimini ve büyümesini temsil eder. Chiro her bir eşikte yeni bir ruhsal gelişim yaşar.

Kamaji'ye giden yolun başındaki dikey ve dolambaçlı merdivenler hiç tekin görünmemektedir. Yüksekliği ve zorlu inişi daha belirginleştirmek için dik bir perspektif zeminden geçen yatay tren ve mavi renk kullanılmıştır. Tren düz yolunda ve rayında giderken Chiro'nun Kamaji'ye gitmesi için gereken yol dolambaçlı ve tekinsizdir. Chiro çeşitli tehlikeler atlatarak neredeyse şans eseri Kamaji'nin kazan dairesine ulaşır. Kazan dairesi Chiro için olayların iç yüzünü anlayacağı yerdir. Her mekanizma içinde bir emek döngüsünü barındırır. Chiro kazan dairesinde bunu öğrenecektir.

Kamaji'den iş ister ama Kamaji ona iş vermez. İşçi olarak çalışan toz taneleri veya kurumlar fiziki hafifliklerine rağmen güçlü görünürken ve kömürleri rahatlıkla taşıırken Chiro onların taşıdığı kömürü onlardan çok daha güçlü görünmesine rağmen taşıyamaz veya zorlanır. Nicel olanın nitel olana egemen olduğu modern topluma ve çocukluğa bir eleştiri getirir. Manevi olarak zayıf olan Chiro bir kömürü taşıyamazken zamanla en zor görevlerin üstesinden gelecektir. Ateş manevi olgunlaşma için çekilmesi gereken çileyi temsil ederken Chiro'ya daha en temelde hamamın gidişatı hakkında bilgi verir.

Kurumlara yardım ettiği sahnede işten kaytaran kurumların daha sonra kendisine isyan etmesi Chiro'nun buraya ait olmadığını işaretidir. Chiro kazan dairesinde göreceğini görmüştür ve Kamaji net olmasa da bir üstad görevi görür ve Chiro'ya akıl vererek Yubaba'ya yönlendirir. Lin adlı kadının onu Yubaba'ya götürmesini söylerken “*onunla baş edebilir.*” der Chiro için. Bu da Chiro'nun manevi gelişim duraklarından ilkinin geçtiğini ve bir nevi ustası olan Kamaji'ye bu konuda güven verdiğini gösterir.

Asıl imtihanı Yubaba'yla olacaktır. Alçak kapı ona tevazuyu ve saygıyı hatırlatır. Kamaji'ye Japon usulü saygılı bir selam verir. Japon kültüründe eğilmenin derecesiyle saygı

dođru orantılıdır. (Balaban, 2014) Artık ayakkabılarını ve çoraplarını orada bırakması Chiro'nun oraya tekrar döneceğine işaret olabileceđi gibi aynı zamanda Japon temizlik kurallarından biridir.

Yubaba'ya giden Chiro anne babasını kurtarmak için Yubaba'ya adını vermeye iradesini teslim etmeye mecbur kalır. Kimliğini unutup unutmayacağı koruyup koruyamayacağı bundan sonra filmin ana sorularından biri olacaktır. Chiro'nun hem sözleri hem davranışları kimliğiyle birlikte kontrol altındadır ve bu zorlu sınavdan sadece temiz kalpler ve zihinle çıkılabilir. Chiro bundan sonra yaptıklarıyla her çocuđun içinde taşıdığı saf zihne ve kalbe sahip olduğunu gösterecektir.

Kamileri gerçek ismine göre aramak bir Şinto tabusudur. Bir kaminin adını bilmek başkalarına serbest kontrol hakkı verir. (Bonney, 1981) Yubaba Haku'nun adını çalmıştır ve onu kontrol eder. Chiro'nunkini de çalmayı dener kontrol etmek için fakat Chiro zekice onu yener. Haku onu uyarmıştır. Yubaba eđer adını çalmayı başarır bir daha asla geldiđi yere dönecektir. Yubaba Chiro'yu işe alır almaz önce ismini deđiştirir ve "Sen" yapar. Chiro film boyunca gerçek adını, kimliğini, nereden geldiđini ve amacını unutmamak için mücadele eder. Bu yolda türlü zorluklarla sınanır.

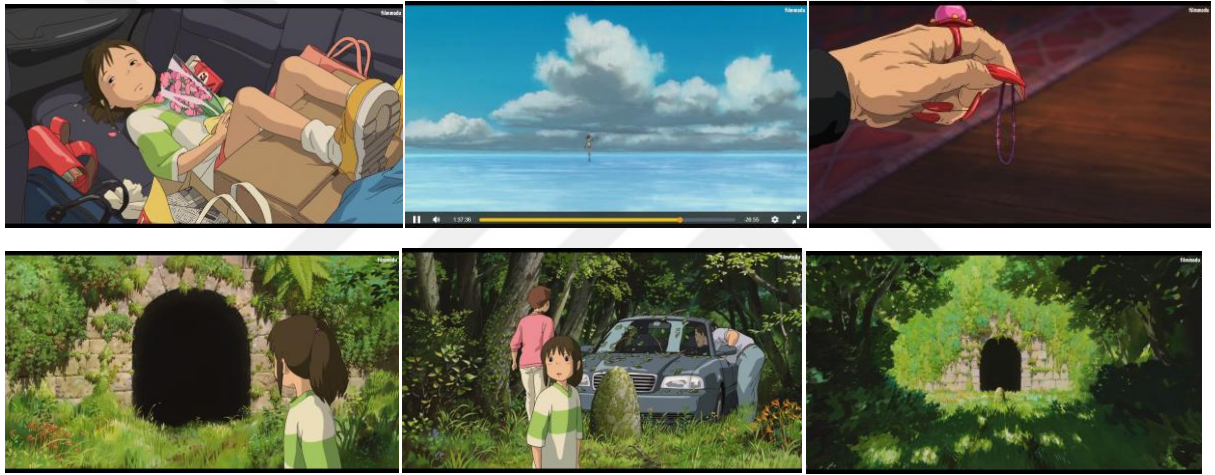
İsimler ve isimlerin çalınması metaforu filmdeki en güçlü metaforlardan biridir. Miyazaki bir röportajında bu meseleyi şöyle açıklamıştır: *"Çalınan ismini geri almak ve ismini unutmamak için yaşamak zorunda olduđun şeyler var. Sınırların kalktığı bu devirde, durdukları yeri bilmeyen insanların ciddiye alınması zor. Durulan yer geçmişi simgeler. Geçmişi olmayan, geçmişini unutan bir insan ya kar gibi eriyip gidecek ya da sadece yumurtaları için yaşatılan tavuklara döneceklerdir. Kız bu dünyada tecrübe kazanıyor, arkadaşlık ve bağlılığın ne olduđunu öğreniyor. Aklını kullanarak yolunu buluyor ve normal yaşamına geri dönüyor ancak bunu başarmasının sebebi kötülüğün yok edilmesi deđil. Dünya nasıl yok olmuyorsa kötülük de yok olmaz. Küçük kız kurtuluyor çünkü yaşama gücü kazanıyor."* (Shoten & çev. Toyama, 2001)

Aynı zamanda hem ruhsal, hem tanrısal, hem insani, savaşçı, büyücü özellikler taşıyan Haku ise insanların Ko-Haku nehrini kirletmesiyle sadece yerini deđil kokorosunun sesini yitirmiş ve kimliğini kaybetmiş bir kamidir. Daha sonra Chiro hem kendi imtihanını geçer hem de gerçek sevgisiyle ve iç görüşüyle Haku'nun da gerçek adını hatırlar.

Yubaba'nın devasa topuzu uzun tırnakları makyajı ve takıları feminen gücü ve iktidarı temsil eder. Miyazaki sinemasında eril dünya hâkimiyetinden duyduđu rahatsızlığı diři kahramanlarla eleştirir. (Napier, 2008) Bunu hem iyi hem kötü kahramanlarla yapması

ilginçtir. Yani kahramanlar dünya sinemasında ve Japon kültüründe nasıl erkeklerin savaşın veya barışını, iyiliğini veya kötülüğünü anlatıyorsa Miyazaki sinemasında da ön plandadır. Erkek kahramanlar genelde ya yardımcı karakter ya da silik karakterdir. Bu anlamda feminist sinema yaklaşımından izler taşır.

Bir gencin büyürken en büyük kavgası kanun koyuculardır. Anne baba, aile, toplum, okul vs. Bütün sınırlara rağmen bir ergen kendi kimliğini kişiliğini oluşturmak seçimlerini doğru yapmak zorundadır. Büyürken çocukların önüne çıkan engeller Yubaba'yla temsil edilmiştir. Ailesinin şımarık çocuğuyken Chiro birdenbire anne babasını kurtarmak için fedakarlık yapan bir kahraman olmuştur. Bu anlamda Chiro'nun karakter gelişimi bireysel değil ilişkiseldir. (Boyd, 2016) Bu ilişkiler içerisinde Japon tanrılarının ve Japon dinî hayatının önemi büyüktür.



Resim 24: Chiro'nun yolculukları.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Durum	Eşyaların arasına uzanmış kısık gözlü mutsuz Chiro	Hiçbir şeyden tatmin olmayan modern çocuk
Doğa	Okyanus	İnsanın küçüklüğü doğanın ihtişamı
Nesne	Mor toka	Manevi güç, içgörü
Olay	Mor toka'nın parlaması	Feraset ve olgunlaşmanın ödülü
Renk	Mor	Renk sembolizminde kadınsı olgunluğu temsil eder
Durum	Chiro'nun tünele dönüp bakması	İzafi zaman kavramını kavrayış
Nesne	Yüzü dönük heykel	Görevini tamamlamış Dososhin tanrısı
Efekt	Hız ve uzaklaşma efekti	Uzaklaşan tanrılar diyarı
Durum	Arabanın üzerinin yapraklarla kaplanması	İzafi zaman kavramı

Karşıtlıklar Tablosu

Geçmiş	Gelecek
İnsan	Doğa
Büyük	Küçük

Filmin giriş sekanslarında arkadaşından aldığı çiçeği kucagında tutan Chiro'nun bu benim aldığım ilk çiçek demesine annesi itiraz eder. Bu sahne modern zamanlardaki tatminsiz çocukluğa rağmen çocukların sevgi ve değer duygusuna ne kadar önem verdiklerini gösterir. Eskiden aldığı doğum günü çiçeğini tek bir çiçek diyerek küçümsemesi ve sayıca çok olan değer vermesi çocukçadır.

Dağınık eşyalar içinde Chiro uzanmıştır. Karmaşa ve bir yere uzanıp yatma Miyazaki'nin sık kullandığı bir umutsuzluk görüntüsüdür. Bir ortamdaki dağınıklık aynı zamanda kafa dağınıklığını ve hüznü temsil eder. Umursamaz, uyuklu ve mutsuz görünen Chiro filmin ilerleyen sahnelerinde pencereden gördükleriyle uyanacaktır. Doğa bütün unsurlarıyla yavaş yavaş Chiro'yu kendisine çekmektedir. Chiro'nun arabanın camından gördükleri yönetmenin çocuk izleyicinin dikkatini çekmek istediği şeylerdir: Bir tanrı, bir mihrap, ağaca yaslanmış tori, kutsal bir ağaç. Umutsuzlukla kapanan gözleri Japon maneviyatına dair sinyallerle hayretle açılmaya başlamıştır. Filmin ilerleyen sahnelerinde bu farkındalık giderek artacak Chiro'nun umutsuzlukla kapanan gözleri yaşadıkları sonucunda açılacaktır. Chiro'yu manevi anlamda kemale ulaştıran ve aydınlatan şey yine Japon manevi değerleri olacaktır. Burada dikkat çeken başka bir unsur Chiro'nun şaşkınlığıdır. Bakışlarından ve sorularından bunları ilk defa gördüğü anlaşılmaktadır. Bu da şehirde yaşanmayan kırsala itilmiş Japon dinî hayatının olduğu kadar 12 yaşında okula giden Chiro'nun o zamana kadar dinî bir eğitim almadığının da göstergesidir.

Chiro'nun okyanusun ortasındaki yalnız görüntüsü insanın küçüklüğünü doğanın ihtişamını gösterir. Aynı zamanda okyanus iyi bir yansıtıcıdır. Bulutlara ayna olduğu gibi Chiro'nun da genişleyen dünyasına ve zihnine ayna tutar. Zeniba'nın Chiro'ya verdiği toka büyüdür ve Chiro'yu Yubaba'nın kötü büyüsünden koruyacaktır. Burada devreye iyi büyü, kötü büyü girer.

Chiro bu tokayla manevi bir güç daha kazanır, Haku'nun adını hatırlar ve anne babasının orada olmadığını bilir. Yubaba'nın imtihanı sahnesinde mor lastik tokenin parladığını görürüz. Chiro zorlu imtihanında bu büyüyle desteklenir ama aslolan bu yolculukta büyümesi ve ferasetinin artmasıdır. Chiro içsel değil dışsal görünen büyü desteğini yine kendi cesareti, sevgisi ve barışçıl yanından dolayı hak etmiştir. Mor toka içgörüyü temsil

ederken aynı zamanda Chiro'nun başarıyla geçtiği manevi bir eşiği temsil eder. Chiro bir ergen olarak olgunlaşma yolunda önemli bir adım atmıştır.

Chiro istasyondan ayrılırken dönüp tekrar bakar ve Dososhin'in ona baktığını görür. Bu bakış artık tanrılarla ve ruhlar alemiyle arasında bir bağ kurulduğunu gösterir. Arabanın üzerindeki yapraklar, ağaçların ve otların büyümüş olması ruhlar alemiyle insanlar alemi arasındaki zaman algısının farklı olduğunu gösterir. Ruhlar aleminde birkaç gün gibi geçen zaman dünyada bir mevsime tekabül etmektedir. Çocuklara zaman gibi soyut konuları anlatmanın zorluğu düşünülürse, izafi zaman kavramıyla tanrılar alemini anlatmak önemli bir aşamadır.

Artık sırtını istasyona dönmüş olan Dososhin, Chiro ve ailesini uğurlar gibidir. Bu duruş işaret etme ve koruma görevini tamamlamış bir tanrıyı ifade eder. Hız ve uzaklaşma efektiyle artık Chiro'nun da ruhlar alemindeki görevini tamamladığı vurgulanır.

2.2.3.6. İyilik-Kötülük ve Yin Yang Felsefesi



Resim 25: Yubaba ve Zeniba kardeşler.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Yubaba	Güç ve kötülük
Nesne	Yubaba'nın değerli takıları	Dünyevi hırslar ve değer anlayışı
Olgu	Yubaba'nın bakımlı olması	Net olmayan geçişken kötülük anlayışı

İnsan	Yubaba'nın bebeği	Kötülerin zaafi
İnsan	Zeniba	Net olmayan şeffaf iyilik anlayışı
Renk	Siyah	Kokoro'ya engel olan kirlilik, kötülük, kalpteki kötü düşünceler
Hayvan	Solucan	Kötülüğün asıl sebebi
Durum	Chiro'nun ayaklarının siyah yapışkan şeye yapışması	Günaha ve kötülüğe bulaşma
Hareket	Chiro'nun ellerini birleştirip kare yapması	Kötülükten ve kötü şanstın kurtulma hareketi
Hareket	Kamaji'nin bu kareyi elleriyle kesmesi	Laneti ve kötülük şansını kırma, temizlenme

Karşıtlıklar Tablosu

Açgözlü	Kanaatkâr
Kaygılı	Rahat
Büyük	Küçük

Miyazaki güçlü kadın kahramanların gücü kötüye kullanmalarının yanında estetik yanını da gösterir. Kırmızı ruj, çiçekli silah nasıl Leydi Eboshi'nin feminen gücünü temsil ediyorsa kırmızı oje, makyaj ve takılar da Yubaba'yla Zeniba'nın gücünün simgeleridir. Ruhların Kaçışısı'nda iyi karakterler daha sıradan bir görünümdeyken, kötülüğü veya gücü net olmasa da temsil eden büyücü kardeşler süslü ve gösterişlidir. Yubaba, hamamı yönetip zenginlik içinde yaşarken Zeniba, daha mütevazı bir hayat sürmektedir.

Şinto dininin sınırları net olmayan kötülük ve iyilik anlayışının tezahürü olarak kötüler tam kötü iyiler de tam iyi değildir. Örneğin Yubaba, değerli taşlara zenginliğe önem verip büyüyle bunları elde ederken kötü biri görünümündedir ama onu merhametli yapan insani zaafı vardır. Yubaba, aynı zamanda bir annedir ve bebeği dev bir sumo güreşçisine benzeyen koca bir bebektir. Bebeğin büyüklüğü ve annenin onunla baş edememesi modern çocukların anne babalarının yanındaki konumuna da bir eleştiridir. Anne babalar çocuklarını şımartıp, egolarını şişirerek baş edilemez hâle sokmaktadırlar ama o baş edilemez çocukların ihtiyacı olan şey sadece avutma amacı taşıyan sevgi değil, kendini gerçekleştirme ve işe yarama duygusudur.

Ebeveyn merkezli değil de çocuk merkezli günümüz çocuklarının şımarıklığını akıllara getiren sahnede bebek annesini ağlamakla tehdit eder. Anneden büyük, tehditkar, yıkıcı çocuğun aslında tek istediği şey gerçek sevgi ve ilgidir. Her şeye sahip olduğu değil değer gördüğü yerde kendini bulur ve mutlu olur. Devasa bebeği minik bir fare hâline getiren

Zeniba aslında çocuğa bakış açısını normalleştirir. Dev Sumo güreşçisine benzeyen çocuk sadece bir bebektir ve büyümek için keşfetmeye ve nitelikli ilgiye ihtiyacı vardır.

Zeniba yaşantı itibarıyla iyiliği ve daha sade bir yaşamı temsil eder. Onun derdi geleneksel büyücülüğü korumak gibi görünmektedir. Haku'nun çaldığı mühürü elde ettiğinde Chiro'nun da özrünü kabul edecek Chiro'ya yardım edecektir. Gerçek aşka, sevgiye, huzura inanan Zeniba, ikiziyle farklı bir yaşantı sürse de çıkarları için büyü kullanmaktan çekinmez ve ilk başta Haku'ya acımaz.

Yubaba ve Zeniba ikiz olarak Taoizm'in Yin Yang felsefesini temsil eder. (Naskar, 2017) Ancak bu saf bir siyah beyaz değildir. İyilik de kötülük de katıksız değildir Şinto inancında olduğu gibi. (Güvenç, 2010) Yin Yang felsefesine göre iyiliğin içinde kötülük, kötülüğün içinde de iyilik vardır. Bu birliktelik kainattaki hareketi ve sürekliliği ortaya çıkarır. Yubaba'nın acımasızlığı ve aç gözlülüğünün yanında Zeniba'nın yardımseverliği ve mütevazı yaşamı filmin temel çatışmalarından biridir.

Yubaba'nın kölesi olarak çalışan Haku, özünde kötü değildir. İçinde ona kim olduğunu arada sırada unutturan bir mühür vardır. Bu mühür onu hasta etmektedir. Chiro'nun verdiği acı kek sayesinde içindeki kötülükten arınan Haku, artık kim olduğunu hatırlamaya da hazırdır. Chiro'nun yakalayıp ayaklarıyla ezdiği siyah renkli solucan, kötü şans ve kirliliği temsil eder. Siyah rengi kötülüğünü ve kirliliğini sembolize ederken yapışkan bir şekilde Chiro'nun ayaklarına yapışması kötü şansın lanetli bulaşıcılığını temsil eder. Bu bulaşıcı kötülükten kurtulmak için Chiro hiç tereddüt etmeden ellerini birleştirerek kare hâline getirir ve kendisi de çeşitli güçlere sahip olan Kamaji kötü şans kırma hareketi yaparak bir el hareketiyle kötü şansın şeytani lanetini kırar. Sonrasında aynı hareket fare tarafından biraz daha mizahi bir şekilde tekrarlanır ve pekiştirilir.



Resim 26: Chiro'nun iyiliği ödüllendiriliyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Chiro'nun şaşkınlığı	Karşılıksız iyilik
Yiyecek	Sihirli yeşil kek	İyiliğin ödülü
Nesne	Yaşlı adam maskesi	Surete bürünmüş ve temizlenmiş nehir tanrısı

Canlı	Maskeli ejderha	Ejderha formuna girmiş bir nehir ya da su tanrısı Kawa-Kami
-------	-----------------	-------------------------------------------------------------

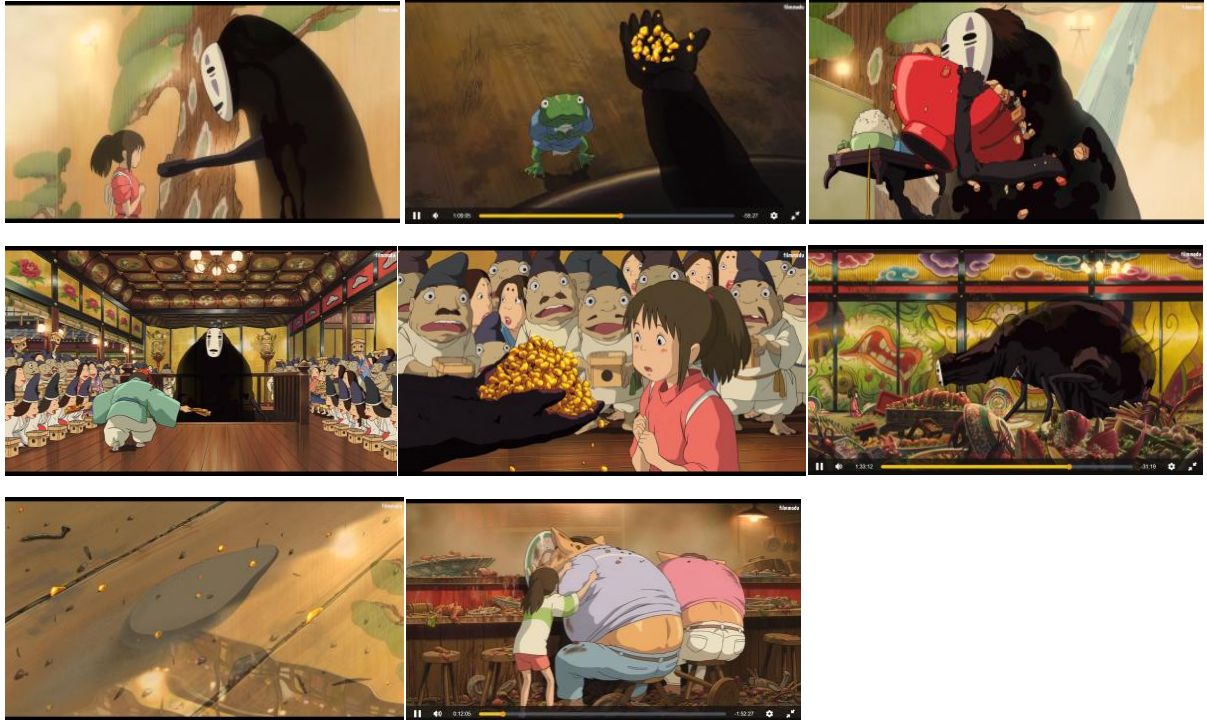
Karşıtlıklar Tablosu

Tanrı	İnsan
Kirli	Temiz

Kötü koku tanrısı zannedilen ve istenmeyen Nehir tanrısı Kawa-Kama Chiro'nun karşılıksız ve saf bir iyilik duygusuyla yaptığı iyiliği ödüllendirir. Bu ödül sihirli yeşil bir kektir. Tanrısal yiyecekler ve yiyecekler yardımıyla iyileşme veya kötüleşme Ruhların Kaçışı'nda sıklıkla kullanılır. Chiro'nun elindeki sihirli kek iyiliği ifade eder, yüzündeki şaşkınlıkla bu iyiliğin karşılıksızlığına ve saflığına vurgu yapar.

Yaşlı bir adam maskesi formunda biraz da ürkütücü bir biçimde *aferin sana* diyerek hamamı terk eden Kawa-sama artık temizlenmiş ve huzura ermiş bir nehir tanrısıdır. İyiliğin ödülü olarak verilen yeşil kek kimsenin dikkatini çekmeyecek kadar sadedir ama manevi anlamı daha sonra anlaşılacaktır. Ödül ve ikramlar kamiler tarafından ihtiyaca göre sunulmaktadır.

2.2.3.7. Açgözlülük ve Kanaatkârlık



Resim 27: Yüzsüz, Chiro'yu etkilemeye çalışıyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Maden	Altın	Maddi karşılığı önemseyen hamam sakinlerine verilen maddi ödül
Durum	Yüzsüz'ün Chiro'ya altınları uzatması	Nefis imtihanında çeldirici unsur
Varlık	No face-yüzsüz	İpekböceği tanrısı olabileceği gibi kaybolmuş bir ruh da olabilir.
Olay	Yüzsüzün ölçsüzce yemesi ve gittikçe şişmanlaması	Aç gözlülük, maddi manevi doyumsuzluk ve aşırılık, israf
Durum	Chiro'nun gittikçe artan altınları kabul etmemesi	Kanaatkârlık ve çeldiricilere kanmayacak feraset
Durum	Hamam çalışanlarınca fark edilmeyen yüzsüzün altın dağıttıktan sonra itibar görmesi ve saygı duruşu	Maddiyata verilen önem ve açgözlülük
Olay	Altının sonunda siyah artıklara dönüşmesi	Maddi değeri yüksek şeylerin manevi değeri
Yemek	Açık büfelerdeki sınırsız yiyecekler	Açgözlülük ve israf
Olay	Chiro'nun anne babasının domuza dönüşmesi	Kokoronun sertleşmesi ve nefsin yenilgisinin cezası
Hayvan	domuz	Açgözlülük ve doyumsuzluğun cezası

Karşıtlıklar Tablosu

Açgözlülük	Kanaatkârlık
Asil	Yalaka
İnsan	Hayvan
Maddi	Manevi
Ödül	Ceza

Yüzsüz karakteri ne iyi ne kötüdür. Kaybolmuş ve hafızasını yitirmiş bir ruh ya da ipek böceği tanrısı olarak adlandırabileceğimiz Yüzsüz karakteri, film boyunca Chiro'nun peşini bırakmaz ve ona altın uzatır. Bu aslında gerçekte altın olmayan bir çeldiricidir. Nefis imtihanından geçen Chiro'nun altınları fazlaşmasına rağmen kabul etmemesi bu imtihanı başarıyla geçtiğini gösterir. Niceliği önemseyen Chiro artık gerçekten değerli olan şeyleri anlamaya başlamıştır.

Yüzsüz karakteri durmadan yemekte ve önüne geleni yutmaktadır. Bu davranışın abartısı, ruhsal açlığı ve açgözlülüğü gösterir. Her şeyi kırıp döker, durmadan yer ve yutar ama onun sıradan varlık olmadığını bilen ve onun hakkında pek çok şey hakkında olduğu gibi

peşin hükümlü olmayan Chiro onun yaptıklarıyla ilgilenmez. Onun içeri girmesine neden olan odur ve sorumluluk üstlenerek onu çıkarmaya çalışır.

Bir tür simya ilmiyle altını çoğaltan yüz­süz, hamam çalışanlarınca saygıyla karşılanır türlü yalakalıklar yapılır. Yüz­süzün etkilemek istediği kişi Chiro'dur. Bu Chiro için manevi bir imtihandır ve bu imtihanı kazanır. Altın sadece maddiyatı önemseyenler için bir ödül olabilir ve nihayetinde de bu altınların gerçek altın değil simyayla dönüştürülmüş bir yığın çöp olduğu anlaşılır. Bu da maddi değere sahip şeylerin manevi dünyadaki yeri ve kimseyi mutlu edemeyeceğinin temsilidir. Ayrıca altını dönüştürme ve simyacılık Çin etkisiyle Japonya'ya gelmiş olan Taoist düşüncede yer alan temel unsurlardan birisidir. Sihirci Taoist felsefeye göre simyayla dönüştürülmüş altın ölümsüzlüğü sağlar. Chiro'nun bu altınları reddetmesi aynı zamanda ölümsüzlüğü reddetmesi anlamına da gelebilir.

Chiro istasyona girdiğinden beri endişelidir. Chiro'nun babası, Chiro'nun ve karısının endişelerine karşı "*Kredi kartları ve param var endişelenmeyin.*" der. Yanında bunları taşıyan modern insanın sahte güveni israf ve aşırılık karşısındaki tutumu filmin ilerleyen bölümlerinde cezalandırılacaktır.

Kamiler için katılan sunulan yiyecekler "sonaemono" denir. anne ve babası bunları yiyerek domuzlara dönüşür. Yiyecek paylaşımı, bir topluluğun yiyeceklerini yemek onların üyesi olmaktır. Chiro ruhların dünyasının yemeklerini asla yemez sadece Haku'nun verdiklerini yer. Haku, büyüli yiyecekleriyle Chiro'yu ruhlar alemine karışmaktan korur.

Filmin giriş sahnelerinde yaşanan Chiro'nun anne ve babasının domuza dönüşmesi de açgözlülüğün ve israfın insanı getireceği noktayı temsil eder. Domuz hayvanı çok yemesiyle ve yediklerinde seçici olmamasıyla tanınır. Domuz gibi yemek cezalandırılmalarına sebep olur. Aynı zamanda izinsiz ve ne olduğunu bilmedikleri yiyecekler tedbirsiz davrananlar için bir tuzaktır. Tanrılar aleminin yiyeceğinden yiyenler dönüşüme uğrarken Chiro saf zihin ve kalbiyle bir nevi ferasetiyle bu yiyeceklerden yemez ve anne babasını sürekli uyarır. Anne babasını kurtarmak için uğraşan Chiro'nun yaşadıklarıyla modern toplumun aşırılıklarından kurtulma umudu yine çocuklara yüklenir.

2.3. Prens Mononoke

2.3.1. Filmin Künyesi

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Senaryo: Hayao Miyazaki

Yapımcı: Toshio Suzuki

Görüntü Yönetmeni: Atsushi Okui

Müzik: Joe Hisaishi

Yapım Yılı: 1997

Tür: Dram, Fantastik, Macera

Süre: 134 dakika

2.3.2. Filmin Özeti

“Eski zamanlarda tanrıların ruhlarına ev sahipliği yapan ormanlarla kaplı bir yer vardı. Orda insanlar ve hayvanlar birlik içinde yaşarlardı Ama bir zaman sonra büyük orman yok edilmeye başlandı. Ormanı korumak için içlerinde büyük orman ruhunu taşıyan devasa hayvanlar harekete geçti ve işte o anda tanrılar ve şeytanlar hayat buldu.” (Miyazaki, 1997)

Hikâye Muromachi döneminin (1336-1573) son yıllarında geçiyor. Zen Budizmi'nin yayıldığı Hristiyan Cizvitler'in ve Çinli sömürgecilerin arazileri ele geçirmeye çalıştığı dönemlerdir. Yeni düşünceler çevreye yayılmaya başlamıştır. Feodal sistem altında kırsal bölgelerde yaşayan bir halk üzerinden anlatılan hikâyenin geçtiği bu zamanlar, demir dökümünün gelişmekte olduğu bir endüstriye ve silah gücünün gelişmeye başladığı bir zamana aittir. Çoğu insan için bu gelişim dönüşümün başlangıcıdır.

Ashitaka, İmparatorun 500 yıl önce yok ettiği ve kalan insanları doğuya sürdüğü son kabile olan Emişi kabilesinin reisidir. Bu kabileden sağ kalan bazıları yaşamayı başarmış ve kendilerine el değmemiş bir hayat kurmuştur. Bilinmeyen bir sebepten dolayı her şeyi yakıp yıkan ve köyüne saldıran lanetlenmiş orman tanrısı bir domuzu köyünden uzaklaştırmaya çalışır, fakat başaramaz. Çocukları domuz tanrıdan korumak için silahını kullanmak zorunda kalır ve domuz tanrısı öldürür. Bu sırada kolundan yaralanır ve domuz tanrısının şeytani lanetiyle lanetlenir. Köyün bilge kadının tavsiyesiyle bu lanete çare bulmak ve ormanın ruhu Tatagurumi'yi aramak için kızıl ve evcil geyiğiyle köyünden uzaklaşır. Beraberinde öldürdüğü domuz tanrısının içinden çıkan demir top da vardır. Bu yolculuğu esnasında imparator tarafından görevlendirilen paragöz avcılarla karşılaşır. Genç savaşçı demir şehrinde demir madenini işleyip ölümcül silahlar yapan ve bu silahları ormanın hayvanlarıyla savaşmakta

kullanan Leydi Eboshi ile karşılaşır. Domuz tanrını yaralayan ve şeytani bir öfkeyle her şeye saldırmasına neden olan Leydi Eboshi de, Ormanın Ruhunu arayanlardan biridir. Demir işçiliği ve silah yapımıyla anılan Tatabara (Iron City) şehrinin lideri Leydi, cesur ve tehlikeli bir karaktere sahiptir. Şehrini ve vatandaşlarını korumak amacıyla büyük orman tanrısı Tatarugami'yi ve ormanın içinde yaşayan diğer hayvan tanrıları öldürmek, Tatarugami'nin gücüne sahip olmak ister.

Ana karakter olan Prenses Mononoke ise insanlardan doğmuş ama kurt tanrı Moro tarafından ulu ormanda büyütülmüştür. Vahşi ve gizemli bir tabiata sahiptir. Aynı zamanda evi olan ormanı ve içindekileri Leydi Eboshi'den korumak için savaşmaktadır. Kendi lanetine çare bulmak için yola çıkan ve farkında olmadan bu ikilinin arasındaki savaşın ortasında kalan Ashitaka ise bu savaşta bir arabulucu rolü üstlenir ve onları durdurmak için her yolu dener. Fakat San'ın uzlaşmaya kapalı vahşi karakteri, ormanda yaşayan ve insanlardan intikam almak isteyen hayvanların öfkesi ve "kodama" adı verilen orman ruhlarının direnişinden dolayı bu hiç de kolay değildir.

Ashitaka barışçıl karakteriyle Leydi Eboshi'nin şehrinde bir süre kalır ve onları savaşmama konusunda ikna etmeye çalışır fakat başarılı olamaz. Orman sakinleri ile Demir Şehrinin sakinleri arasında çetin bir savaş olur. Ormanın ruhunun başını elde etmek isteyen imparatorun adamlarıyla Leydi Eboshi işbirliği yapar ve ormanın ruhunun başını almayı başarırlar. Başsız kalan ormanın ruhu her yeri yakıp yıkmaya başlar

2.3.3. Filmin Göstergibilimsel Analizi

2.3.3.1. Şamanizm ve Animizm



Resim 28: Domuz tanrı köye saldırıyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Renk	Mavi Kıyafet, kırmızı ok	Ashitaka'nın mavi kıyafeti umudu, kırmızı oku gücü ifade eder
Tanrı,şeytan	Domuz tanrı	Domuz tanrı aynı anda hem tanrısal gücü hem de şeytani gücü temsil eder.
Konu	Domuz tanrının Ashitaka'yı lanetlemesi	Kızdırılmış bir ilahi gücün insanlığın sonunu getirebileceği düşüncesi
İnsan	Şaman kadın	Şamanist ve animist Japon inancının toplumdaki statüsü ve arabuluculuğu kami insan yakınlığı
Nesne	Şaman kadının kıyafeti	Kadim Japon inancı
Ritüel	Şaman kadının ve köylülerin ellerini birleştirerek eğilmesi	Kadim Japon tanrılarına saygı ve korku duyulması gerekliliği
Nesne	Fal taşları	İnsan kader karşısında acizdir ve bilge şaman kadınlar kader taşları yardımıyla insanlara yol gösterebilir.
Yön	Batı	Teknolojisiyle insanları sömüren batı dünyası

Karşıtlıklar Tablosu

Tanrı	Şeytan
İyilik	Kötülük
Güçlü	Zayıf
Büyük	Küçük
Korku	Umut

Film Miyazaki'nin söylediği gibi “insanlık ile vahşi tanrılar arasındaki savaşın öyküdür” (Napier, 2008) Hikâye toplumdan kendini yalıtmış ve Japonya’da yaşayan Ainu ırkına benzeyen bir kabileye bir domuz tanrının saldırısıyla başlar. Kabilesinin prensi olan Ashitaka domuz tanrını durması için uyarırsa da domuz tanrı durmaz ve Ashitaka domuz tanrını öldürmek zorunda kalır. Domuz tanrı Ashitaka'yı lanetlemeyi başarır. Domuz tanrı gerçekte tanrı gibi görünse de içinde taşıdığı demir topla şeytani bir özelliğe bürünmüştür. Şeytani özelliklere bürünen domuz tanrını canavar olarak nitelendiren Ashitaka ve şaman kadın ondan aman diler ve onu öldürmek istemez. Bu sahneler filmin ruhanilikle ilgisini gösterir. (Odel & Le Blanc, 2011) Ne olursa olsun insanoğlu tanrılar dünyasına saygı duymalıdır.

Ashitaka'nın mavi kıyafeti Rüzgarlı Vadi'nin prensesi Nausica'nın mavi kıyafetine benzer. Kurtarıcı miti güçlü olan iki film ve iki karakter arasında paralellikler kurmamıza neden olur. Mononoke'de de renk sembolizmi önemlidir. Mavi umudu, bilgeliği, kurtarıcıyı ve geleceği temsil ederken; kırmızı kimi zaman öfkeyi, kimi zaman da düşmana karşı gücü temsil eder.

Ashitaka bazı özellikleriyle Hıristiyanlıktaki kurtarıcı inancına benzer fakat Budizm'de de kurtarıcı inancı vardır. Ahlakî anlamda Ashitaka'yı Mesih inancı ile benzeştiren şeyler vardır. Adalet arayışında olması ve bunu yaparken kararlarında keskin olması, iyi ile kötünün Savaşı'nı yürütmesi. Karakterinde fedakarlığın ve adanmışlığın üst seviyede olması, kabilesinin kurtarıcısı olması ve güçlü olması ve bir takım mucizevi özelliklere sahip olması, aynı zamanda toplumunda ötekileştirilmiş yalnızlaştırılmış olması. Fakat bu özelliklere rağmen Buda öldükten sonra yazılan mitolojik budizm kaynaklarında Buda'ya da benzer özellikler atfedilmiştir. Filmin ana temalarından biri "öteki" kavramıdır. Film öteki kavramını sorunsallaştırır. Karakterlerden sadece biri veya bir grup değil herkes biraz ve bir yönüyle ötekidir. Bu da Japon toplumuna başka dünyalar hakkında geniş pencereler açar. (Napier, 2008) Belirgin pasif iyilik kavramı Miyazaki'nin bütün filmlerinde olduğu gibi Mononoke'de de ortaya çıkar.

Ashitaka'nın içinde bir nefret vardır fakat bu nefret kendisine ait değildir, şeytanın nefretidir. Ashitaka'nın doğuştan getirdiği bir lanet ya da günah değildir, Ashitaka'ya sonradan bulaşan bir lanettir. Ashitaka özünde iyi olarak anlatılır film boyunca da özündeki iyiliği arar ve üzerindeki şeytani güce rağmen bu özelliklerden kurtulmaya çalışır. Bu da onu Hıristiyani bir Mesih değil de Budizm mehdisi ya da daha mitolojik bir kurtarıcı konumuna sokar. Budizmde de mehdi inancı vardır. Buda, kendisinin dini tamamlayamadığını, ondan sonra "Metteyya" adlı kimsenin gelip bu işi tamamlayacağını ifade etmiştir. (Demirci, 2010)

Şaman ve bilge kadınlar kadim Japon dininde büyük yer tutar. Yerde yatan domuz tanrıyı selamlayan ve önünde eğilen şaman kadın "*öfkenin ve gazabın adsız tanrısı öncelikle seni selamlıyor.*", der. Cenaze törenini gerçekleştirmeden önce "*düştüğün yerde bir teppe yükselecek barışın içinden geç ve bize öfke getirme*" der fakat son nefsinin veren adsız tanrı bu barış isteğine olumsuz karşılık verir ve "*küçük iğrenç yaratıklar çok yakında nefretimi ve acımı hissedeceksiniz.*" der ve ardından hemen çürür. Şaman kadın hem şifacı hem tanrılarla yakın olan bir arabulucudur. Şaman kadın adsız tanrıyla konuşurken köylülerinde başları önde huşu ve korkuyla dinledikleri görülür.

Miyazaki Mononoke'deki karakterleri oluştururken iki karşıt duyguyu düşünceyi hatta inancı aynı karakterde birleştirir. Bu yine Japon dinlerinin yumuşak geçişli iyilik-kötülük meselesini ve yin yang felsefesini akla getirir. İnsanı tanrıdan tanrıyı insanı ayırmayan yönetmenin bu defa tanrıyla şeytani aynı karakterde buluşturmasıyla bu felsefe zirve yapar.

Kamilerin sadece doğada değil aynı zamanda insanlarda da vücut bulması filmdeki insan karakterlerin kimi zaman ilahi güçlere sahip olmasının da sebebidir. (Ono, 2004) İlahi gücün insani olana galip geldiği sahnede insanların doğaya müdahalelerinden dolayı şeytanlaşan bir tanrının insanı lanetlemesi ve parçası olduğu doğaya zarar vermesi söz konusudur. Pasif de olsa bir kurtarıcı ve aynı zamanda kurban olan Ashitaka bunun farkındadır.

2.3.3.2. Kader İnancı



Resim 29: Ashitaka'nın laneti.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Hayvan	Yabani Domuz	Ormanda yaşayan tanrıların öfkesi ve acısı
Olay	Yabani domuzun çürümesi ve kokması	Şeytanın esir aldığı kötücül bir ruhun çürümeye ve kokmaya mahkum oluşu
İnsan	Ashitaka'nın kolu	Şeytanın laneti
Nesne	Geyik boynuzu	Şamanizm
Yön	Batı	Şeytanın çalışmaya devam ettiği dünyadaki savaşların kaynağı olarak görülen yer
İnsan	Ashitaka'nın saçı	Bozulmamış emişi geleneği
İnsan	Ashitaka'nın mavi gözleri	Prens'in seçilmiş bir soydan gelmesi mesih çocuk inancı

Karşıtlıklar Tablosu

Seçilmiş soyluluk	Sıradan halk
Renkli göz	Renksiz göz
Teslimiyet	Mücadele
Doğu	Batı

Bilge kadın köylülerin, “*Prens bizim hayatımızı kurtardı. Burada oturup onun ölümünü mü izleyeceğiz?*” itirazlarına karşı: “*Kaderini değiştiremezsin prensim ama istersen onunla yüzleşebilirsin.*” der. (Miyazaki, 1997) Teslimiyetçi bir kader anlayışı yerine eylemci bir kader anlayışıyla hareket etmesini öneren bilge kadının tavsiyesine uyan Ashitaka bir önceki sekansla müdahil hatta haberdar olmadığı bir savaşın kurbanı görünümündeydi. Sonraki sekanslarda bir misyon üstlenir ve hem kendisinin hem dünyanın kaderini değiştirmek üzere görevlendirilir. Prens Mononoke’deki kurtarıcı mitini güçlendirir.

Şaman kadın Ashitaka’ya “*Prens Ashitaka, senin kaderin oraya gitmek ve nefretle kaplanmamış gözlerinle gerçekleri görmek. Laneti kaldıracak yolu bulabilirsin.*” der. (Miyazaki, 1997) Şaman bilge kadın sadece fal bakan değil aynı zamanda yol gösteren bir kanaat önderidir. Bu sekanslarda ilahi güçlerle arabuluculuk yapan, prene kaderinden haber taşıyan ilahi bir makama yüceltilir. (Demirel, 2017) Bundan sonraki yolculuğunda Ashitaka, Şaman bilgenin fallarla aydınlattığı yoldan gidecektir. Sadece laneti kaldıracak gücü bulma görevi değil insanlığı kurtaracak saf bakış da kurtarıcı misyonu ile Ashitaka’ya yüklenir. Fakat ilerleyen sahnelerde göreceğimiz üzere Mononoke’de hikâye kahramanının bir kurtarıcı olarak savaşı kazanması üzerine değildir. Miyazaki’nin pek çok öyküsünde olduğu gibi büyümesi ve bu dünyaya adapte olması ile ilgilidir. Hikâye kahramanının ihtiyacına ve arayışına göre inşa edilmeyecektir. (Aguero & Singh, 2016) Kahraman sert sınavlardan geçer, çünkü bu ortaya daha iyi bir şeyi çıkarmak içindir, kahramanlarının gelişmelerini sağlayan şey onların deneyimleridir, Ashitaka’nın yara izi gibi. Miyazaki, kader konusunu en yoğun tasvir ettiği film Mononoke’dır. Maddi kurtuluşu değil manevi kurtuluşu plana çıkarır. Ashitaka’nın hedefine ulaşıp ulaşmaması değil, yolda olması önemlidir. Bu yüzden filmde düz manzarayı değil tipik vadileri ve dağları kullanır.

Şaman kadın, demir topu göstererek “*İşte bu onu şeytana çeviren şey.*” der. Yani hayvanların ve doğada yaşayan ilahi güçlerin kötücül şeytani bir özelliği yoktur. Doğa insanla dost veya düşmandır fakat kötülük doğa kaynaklı değildir. Hatta şeytan bile kötülüğü doğuran değil kötülük sonucu ortaya çıkan edilgen bir varlıkmiş izlenimi verilir. Bu durumda hırslarıyla domuz tanrısı ürettiği silahlarla vuran Leydi Eboshi, kötülüğün kaynağı gibi görünür. Yani kötülük üretebilme yetisi sadece insana hastır.

Doğa ve hayvanlarla bütünleşen tanrılar sadece iyiliği temsil etmez kimi zaman düşmanca ve hırslı yanlarıyla insan doğa mücadelesinde yerlerini alırlar. Sonraki sahnelerde Leydi Eboshi’nin aslında o kadar kötü olmadığını vurgulanması filmde Miyazaki’ye has bir karakteristiklerden biri olan gri alanları ortaya çıkaracaktır. Bu gri alanlar Şintoizm’in sınırları

net olmayan iyilik ve kötülük anlayışıyla örtüşür. Bu alanlarda iyilik-kötülük, güzellik-çirkinlik tartışmaya açılır ve izleyici sorunla başbaşa bırakılır. (Napier, 2008) Yabani hayvan domuz tanrı ormanda yaşayan hayvanları temsil ederken onun öfkesi ormanda yaşayan hayvanların öfkesidir.

Ashitaka'nın kolundaki leke şeytanın lanetini temsil eder ve her defasında kötülüğü, günahı, ölümü hatırlatır. Kötü olan domuz tanrı mıdır, içindeki demir top mudur; yoksa bunu üreten insanlar veya makineleşme midir, sorularını sorgular. Zaten Monokoke, bilinen Japon dini ve kültürüne ait klişeleri kullanarak yine bu klişeleri yıkma ve sorgulatma üzerine kuruludur. (Napier, 2008) Demir top, endüstrileşmeyi temsil ederken, lanetlenme endüstrileşmenin getirdiği noktadır. Batı imgesi kötülüğün merkezi olarak görülür. Ashitaka'nın kaderini belirleyecek yolculuğa çıkarken kestiği saçları Emishi geleneğini temsil eder. Tanınmamak ve üzerindeki laneti yenmek için saçlarını feda etmesi ona kurban özelliği yükler. Her kahraman aynı zamanda kendi topluluğunun kurbanıdır.

2.3.3.3. Sosyal Yapı ve Din



Resim 30: Gizemli keşiş.



Resim 31: Ashitaka'nın yolculuğu.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Keşiş	Dinî temsil makamı İmparatorun ajanı
Nesne	Tespîh, şemsiye, sırt çantası, hırka	Japon toplumundaki din adamı sınıfı
Nesne	Altın	Sömürülmüş toplumun henüz tanışmadığı zenginlik
Nesne	Mihrap	İnsanlar ölür inançlar kalıcıdır ve yaşar.
Hayvan	Kurt	Doğanın animist tanrıları
Orman	Kodama	Ormanın sağlıklı ve iyi olduğunu gösterir. İyi kalpli ve yol gösteren doğa insana koşulsuz iyilik için de ilham kaynağıdır
Doğa	Hayat ağacı	Doğa sağlıklıysa insan da sağlıklıdır
Doğa	Sekiz boynuzlu geyik	Sadece bakışı saf olanların görebileceği ormanın ruhu
Nesne	Kırmızı kase	Saf Japon düşüncesi ve Buda'nın kasesi
Doğa	Su	Rahatlatan hafifleten şifalı Hayat suyu doğanın tanrısal gücü
Zemin	Kahverengi ve çıplak dağlar	İnsanoğlu yüzünden yozlaşmış doğa
Açı	Leydi Eboshi'nin duruşu	Leydi'nin yukardan bakışı onun lider konumunu güçlendirir. Aynı zamanda kibrini gösterir

Karşıtlıklar Tablosu

Devlet	Halk
Hayat	Ölüm
Doğa	İnsan
Saf kalp	Kirli kalp
Kahverengi	Yeşil
Kibirli	Mütevazı

Keşiş “Bugünlerde etrafta kızgın hayaletler var.” der. “Savaşlar salgın hastalıklar açlık ölümlerden dolayı.” der ve Prens Ashitaka’ya bütün dünyanın lanetlendiğini söyler. Sürekli olumsuz konuşan ve Miyazaki’nin filmlerinde görülen kötü kahramanların karamsarlık yayma misyonunu üstlenen keşiş karakteri dinî temsil makamında görülen ama dini istismar eden bir imparator ajanıdır. Tespihi, sırt çantası ve diğer eşyaları onu din adamı

gibi gösterse de tavırları ve eylemleriyle hırsız Tanukilere benzer. Mononoke, Miyazaki'nin dinin siyasi ve kurumsal yapısını eleştirdiği bir filmidir. Filmlerinde nadiren kullandığı din adamları basit ve güvenilmezdir. (Thomas, 2006)

Pazardaki kadının altından gözleri parlar altın bir çeldirici ve imtihandır. Samuraylar ve imparatorluk tarafından sömürülmüş bir toplumun tamah ettiği bir zenginliktir.

Prens Ashitaka "*Köyde savaşmakla yanlış yaptım iki adam öldürdüm.*" der. Benzeri pişmanlık sahnesini Nausica'da da görürüz. Oysa adamlar insanlara zulmediyordu ve bir kurtarıcı iyileri korur. Pasif iyilik ve kötülerin cezasını bulmadığı bir adalet sistemi şaşırtıcıdır. Sorun adaleti kimin tesis edeceği midir, yoksa şiddet karşıtlığı mıdır, film boyunca sorgularız. Keşişse onun bu şaşkınlığını "*Herkes ölür önce veya sonra.*" diyerek yanıtlar. Ashitaka'nın aksine o ölümlere alışmıştır. Ashitaka'nın lanete rağmen hâlâ saf olan bakışı öldürmeyi benimsemekte zorlanır.

Ateşin başında keşişin dünyanın kötü gidişatından insanların ölümünden bahsettiği sahnede uzun süre bir mihrap görünür. Mihrap insanlar ölebileceğini ama inançların kalıcı olduğunu ve yaşayacağını anlatır ve Mononoke'de Japon dinî mimarisine ait tek unsurdur.

Keşiş "*Efsaneye göre ormanın ruhu güneş batınca gece yürüyene dönüşür. Sabah olunca eski hâline döner.*" der. O da bu efsanenin peşindedir. Avcılara da yasak olmasına rağmen ormanın ruhuna bakın der ama avcılar bakmanın günah olduğunu söyler. İmparator ormanın ruhunun kafasını istemekte böylece tanrısal gücü elinde bulunduracaktır. Şinto'nun devlet politikası olduğu zamanlarda değil de imparatorun tanrısal güce meydan okuduğu bozulmuş bir zamanı temsil eder.

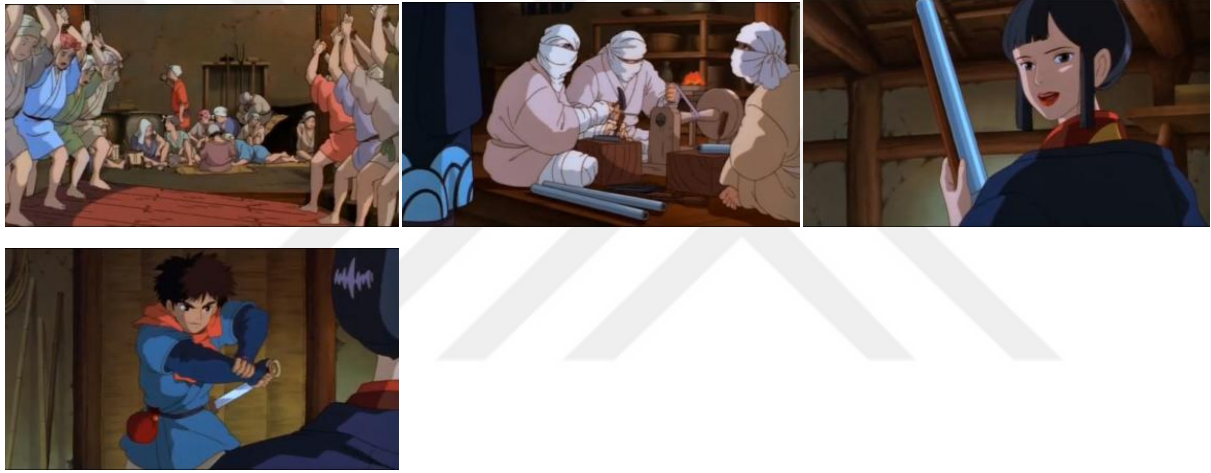
Anne kurt Moro, doğanın animist tanrılarını temsil eder. Ormanın her yerini bir anda kaplayabilen kodamalar efsanevi ormanın sağlıklı ve iyi olduğunu gösterir. İyi kalpli ve yol gösteren doğa insana koşulsuz iyilik için de ilham kaynağıdır.

Hayat ağacı sayesinde Ashitaka iyileşir. Bunun anlamı şudur; doğa sağlıklıysa insan da sağlıklıdır. Sekiz boynuzlu geyik ormanın ruhudur. Sadece bakışı saf olanların görebileceği ormanın ruhudur. Bu yüzden film boyunca gizeme bürünür. Ashitaka'nın kırmızı kasesi, saf Japon düşüncesi ve Buda'nın kasesini sembolize eder, keşişin de hemen dikkatini çeker. Rahatlatan hafifleten şifalı hayat suyu, ormanın tanrısal ve şifalı yönünü vurgular. Orman içinde yaşayan kamileriyle kutsal bir alandır.

Kahverengi ve çıplak dağlar insanoğlunun ürettiği teknolojiler yüzünden yozlaşmış ve ihanete uğramış doğayı temsil eder. Ashitaka'yla tanışma sahnesinde Leydi Eboshi'nin duruşu Leydi'nin yukarıdan bakışı onun kibirli bir lider ve baskın konumunu güçlendirir.

Filmin son sahnesinde imparatorun adamı keşiş ve samuraylar pes eder işçi sınıfı kazanır. Samuray ve Lordların gücünün sorgulamak için halk yani işçiler isyan eder. Leydi Eboshi, Mononoke ve doğayı yok etmekle ile uğraşır, fakat aynı zamanda çalışan kadın ve erkeklerle de ilgilenir. Mononoke animesinin gölgede kalsa da güçlü olan kahramanları, ezilen azınlıklar olan cüzzamlılar fahişeler, öküz sürücüler ve yetimlerdir. Geleneksel savaşçılar ya komik ve etkisiz ya da düpedüz kötüdür. Dönem filmlerinin sık sık sınıf ayrımlarını güçlendirmek ve hatta kutlamak için kullanıldığı bir ortamda Miyazaki onları neşeyle yok etmiştir. Siyasetten uzak duruyor gibi olsa da işçi sınıfının her zaman yanındadır. (Aguero & Singh, 2016)

2.3.3.4. Budist Ahlak ve Pasif Barış Vizyonu



Resim 32: Ashitaka Leydi Eboshi'yle tanışıyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Hayat kadınları	Daha ahlaklı ve iyi bir hayat her zaman mümkündür.
İnsan	Cüzzamlılar	İnsan iyiliğin kölesidir
İnsan	Leydi Eboshi'nin kırmızı rujlu dudakları	Feminen şiddetin ve gücün sembolü
Olay	Ashitaka'nın sağ kolunu tutması	Ashitaka'nın kötülerini öldürmenin çözüm olmadığını düşünen yanı
Olay	İşçi kadınların şarkı söylemesi	Daha iyi bir hayata duyulan özlem,marksist söylem

Karşıtlıklar Tablosu

Hastalık	Sağlık
Savaş	Barış
Izdırap	Rahatlık

Tutku	İrade
Dışlanmak	Kabul görmek

Miyazaki bazı karakterlerini oluştururken aynı karakterde oluşturduğu karşıtlıkla kafa karıştırır. Mononoke’de de bir yanda dünyanın nefret etiği cüzzamlılara bakan Lady Eboshi, diğer yanda ormanın öfkesinin sebebi Leydi Eboshi vardır. Onları çıkarları için kullanan ve hayatın dışında kalanlardan kendine bir ordu kuran Leydi Eboshi bu hâliyle tam olarak kötülüğü temsil etmez. *“Yaşam ızdırıp vericidir, zordur”* diyen cüzzam hastası Oso, Buda’nın acı çekme ve arzuların arınma misyonuna uyarken, hayat kadınları tutku doludur. Hayat kadınları zor şartlar altında çalışmaktan şikâyetçi değildir; çünkü şehirdeki bir genelevde çalışmaktan daha iyi görürler. Hayat kadınlarına bir koca ve iş veren Leydi Eboshi aslında onlara daha ahlaklı ve iyi bir hayat vaat etmektedir. Bu da onun hakkındaki kötülük düşüncesini sorguladır. (Napier, 2008) İşçi sınıfının sömürülmesine karşı olan Miyazaki’nin bu şekil bir emek sömürsünü normal sunması ilgi çekicidir. Leydi Eboshi cüzzamlılara dahi iş verir fakat böylece yapacağı işler için ihtiyacı olan mutlak itaat elde eder. (Aguero & Singh, 2016)

Cüzzamlılardan biri dikkat etmelisin genç adam Leydi Eboshi, dünyanın hâkimi olmak istiyor Leydi Eboshi’de *“Sizi zora soktuğum için üzgünüm içmeniz için saki yollayacağım.”* der. Daha iyi bir hayat imkânı ve kaybedecek şeyleri olmayan ötekileştirilmiş cüzzamlılarla Eboshi arasında çıkarılara dayanan sessiz bir anlaşma vardır. Cüzzamlı dünyayı lanetli olarak görür Budist bir keşiş gibi. Bir yandan San’a itiraz edip *“Barış için hepimizi öldürmeli mi?”* diyen Ashitaka bazı konularda Leydi’ye hak verirken; diğer yandan ormanı yok etmesine hak vermemektedir. Bu çelişki zamanla onu bir kurtarıcıdan çok arabulucu yapar.

Ashitaka’dan ormanın ruhunu öldürme konusunda yardım isteyen Leydi Eboshi *“Hayvanların eski tanrıları olmasa bu canlılar aptal varlıklardan başka bir şey değil.”* der. Leydi Eboshi tanrıların farkındadır fakat onlarla uyum içinde olmaktansa gücüne meydan okumayı tercih eder. (Odel & Le Blanc, 2011)

Eboshi, bu hâliyle batılı antroposentrik ahlakı temsil eder. Her şey insan içindir ve insan yeryüzünün hâkimidir. İnsan bu konumundan dolayı yeryüzünü öncesini sonrasını düşünmeden dilediği gibi sarf edebilir. Ormanı yok edip kurtlar öldürüldüğünde demir şehrinin dünyanın en zengin yeri olacağını düşünen Leydi Eboshi, endüstrileşmeyi, sanayileşmeyi savunur. Prenslerin ruhunun çalındığını ve ormanda hayvanlarda ve hortlaklarda olduğunu söyleyerek halkını kışkırtır. Prenslerin de kendisini öldürmek istediğini

söyler. Efsaneye göre ormanın ruhunun kanının her şeyi iyileştirdiğini söyleyen ve cüzzamlıları öne süren Eboshi çıkarları için her türlü oyunu oynar. Bir nevi emrinde çalışanları “iyiliğin kölesi” yapar.

2.3.3.5. Şintoizm ve Animizm



Resim 33: Ashitaka ormanda.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	San	İnsan tarafından temsil edilen kami inancı, yarı tanrı
Doğa	Canavarlaşmış maymunlar	Umutsuzluk ve insan ırkının içindeki kötülüğün değişmeyeceğine inanç
Konu	Maymunların insan yemek istemesi	İnsanoğlunun elleriyle doğayı bozması ve kendi sonunu hazırlaması
Konu	San'ın Ashitaka'yı maymunlara teslim etmemesi	Doğanın ve saflığın kazanacağına duyulan inanç
Doğa	Hayat ağacını	Ölümsüzlüğü ve şifayı temsil eden hayat ağacı
Konu	San'ın Ashitaka'nın başına bir ağaç dikmesi	Tanrılarla yakınlaşmanın yolunun bir hediye sunarak olduğuna duyulan inanç
Açı	Hayat ağacının tepede bittiği açı	Aşağıdan yukarıya doğru hayat ağacının açısının gökyüzünde bir çerçeveye bitmesi ormanın kalbini işaret eder.

Ses	Kodamaların sesleri	Ağaçların ormanın ruhunu karşılması bir ibadeti andıran vecd hâli
Doğa	Gece yürüyen	Hayatın merkezinde yer alan ormanın ruhu
Zemin	Boş orman zemini	Beklenen ilahi yardımın ve iyileştirici gücün geleceği zaman
Olay	Geyiğe dönüşen orman ruhunun bastığı yeri yeşertmesi ve hemen sonrasında bir nefesiyle bitkiyi soldurması	Ormanın ruhunun ilahi nitelikleriyle hayatı alan ve veren olması. Ölüm
Doğa	Yüce dağlar	Tanrısallığın mekânı
Doğa	Kör domuz Okoto	Basiretsiz öfkenin ilahi sezgileri yok etmesi

Karşıtlıklar Tablosu

Hayat	Ölüm
Öldürmek	Diriltmek
Öfke	Sakinlik
Savaş	Barış
Körlük	Feraset

Mononoke'de eski Şinto'yu canlandırma çabaları da görünür. Bu Şinto, doğanın bütün unsurlarıyla barış içinde yaşadığı antik Şinto'dur. Ormandaki olağanüstü kami ya da ruh olarak tanımladığımız varlıkları Susan Napier, hayalet bakemonolara benzetir. (Napier, 2008) Tanrısallık ama olumsuz bir tanrısallık. Şintoizm'in kamileri Mononoke'de her yerdedir. Kamiler insanlarda, ağaçlarda veya nesnelere yaşayabilir. Bu kamiler pek çok araştırmacıya göre çoğunlukla insan suretinde görünür. Bir nevi seçilmiş faziletli veya yüce kişilere de kami denilir. Kamiyi saygı içeren kutsal ruhlar olarak yorumlamak da mümkündür. (Bayrakdar, 2007) Ruhların Kaçışı'nın kamileri daha modern zamanların kaybolmuş kamileriye, Mononoke'nin kamileri sanayileşmenin doğaya yeni yeni müdahale ettiği, daha bozulmamış veya ilkel Şinto'nun kamileridir.

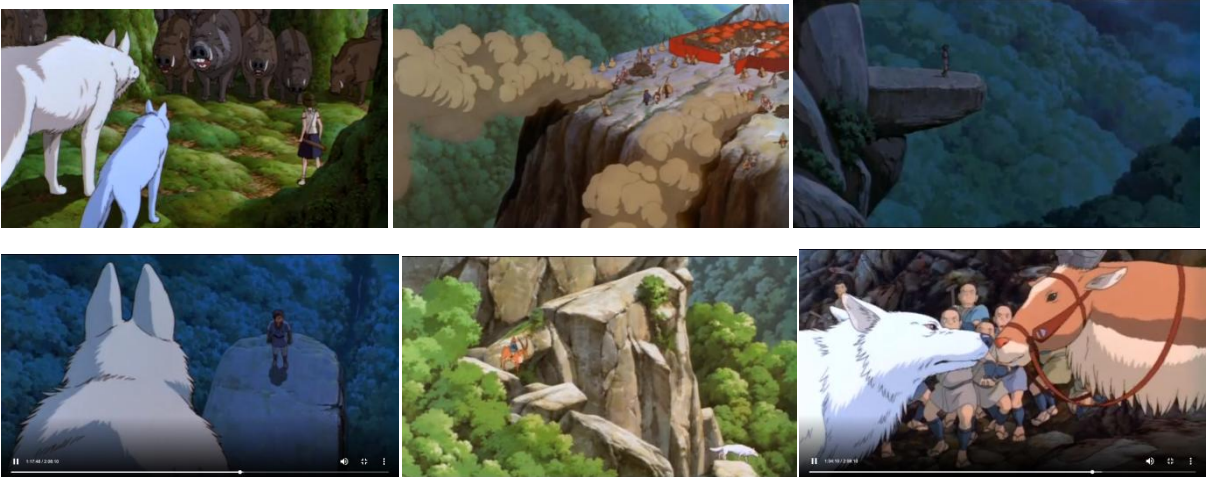
Canavarlaşmış maymunlar doğanın düşmancıl vahşi yanını gösterir. Umutsuzluk ve insan ırkının içindeki kötülüğün değişmeyeceğine inancı savunurlar. Maymunların insan yemek istemesi İnsanoğlunun elleriyle doğayı bozması ve kendi sonunu hazırlamasını gösterir. Doğanın duygularıyla da oynanmıştır ekolojik dengeyle oynanırken çünkü doğa Şintoizm'e göre hissedilen bir varlıktır. San'ın Ashitaka'yı maymunlara teslim etmemesi, doğanın ve saflığın kazanacağına duyulan inançtır. Aynı zamanda insanın içindeki iyiye dair duyulan inanç karamsarlığa karşı da bir savaştır. Ashitaka'nın verdiği mücadelelerden biri de

San'ın karamsarlığıdır. Bu karamsarlık Ponyo'daki Fujimato'nun karamsarlığına benzer. İnsanlardan yana umudunu kesmiş ve öfkeli olan Mononoke, filmin sonunda daha umutlu değildir, temkinlidir.

Hayat ağacı ölümsüzlüğü ve şifayı temsil eder. Pek çok dinde hayat ağacı miti yer alır. (Bonney, 1981) San'ın Ashitaka'nın başına bir ağaç dikmesi tanrılarla yakınlaşmanın yolunun bir hediye sunarak olduğuna duyulan inanç. Bir nevi hediye ve iyi niyet göstergesi. Bu gösterge bir ağaçtır, tıpkı Totoro'nun kızlara ağaç hediye etmesi gibi. Doğaya yapılabilecek en büyük yardım yine onu korumak ve çoğaltmaktır mesajı verilir.

Hayat ağacının aşağıdan yukarıya doğru gösterilmesi ve bu perspektifin gökyüzünde bir çerçeveye bitmesi, hayat ağacının ormanın kalbinde merkezinde olduğunu işaret eder.

Kodamaların sesleri ağaçların ormanın ruhunu karşılaması bir ibadeti andıran vecd ve zikir hâlini temsil eder. Bir çeşit dua ve şükür ifadesidir aynı zamanda. Gece yürüyen hayatın merkezinde yer alan ormanın ruhunu temsil eder. Pek çok yönüyle tanrısal yönü güçlendirilir. Orman ruhu görünmeden önce görünen boş orman zemini beklenen ilahi yardımın ve iyileştirici gücün geleceği zamanı temsil eder. Geyiğe dönüşen orman ruhunun bastığı yeri yeşertmesi ve hemen sonrasında bir nefesiyle bitkiyi soldurması ormanın ruhunun ilahi nitelikleriyle hayatı alan ve veren olmasını temsil eder. Yüce dağlar tanrısallığın mekânını temsil eder. Kör domuz Okoto, basiretsiz öfkenin ilahi sezgileri yok etmesini gösterir. Çevre sorunları veya çevreye yönelik tehdit silahların varlığı hayvanların ruhsal dengesini de bozmuştur.





Resim 34: Ashitaka savaşı önlemeye çalışıyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Olay	Kurtlarla domuzların karşı karşıya gelmesi	Doğanın vahşi yanıyla iyimser gücünün çatışmasıyla oluşan düalist çatışma
Koku	Leydi Eboshi'nin ve keşişin adamlarının yaydığı koku	İnsanoğlunun tabiata müdahalesi ve canlıların doğasını bozması
Mekân	Ormana uzanan çıkıntı	İnsanoğlunun doğa karşısındaki yalnızlığı
Açı	Kurt tanrı Moro-Ashitaka-doğa üçgeni	Tanrının karşısında insanın konumu
Olay	Kurt tanrının yol göstermesi	İnsanoğlunun tanrıların rehberliğine muhtaç olması
Olay	Geyikle kurdun koklaşması	Barışa duyulan ihtiyaç ve doğanın işbirliği
Olay	Lord Okato'nun şeytana dönüşmesi	Şeytana karşı savaşmayan Şeytanın kötülüğüne ortak olur nihayetinde şeytanlaşır
Olay	Ashitaka'nın oklarını yanına almaması	Barışın savaşarak elde edilemeyeceği düşüncesi
Olay	Ormanın ruhunun suyun üstünde yürümesi	Buda'nın mucizevi güçlerine gönderme

Karşıtlıklar Tablosu

Umut	Karamsarlık
Kazanmak	Kaybetmek
Doğal yaşam	Endüstriyel yaşam

Doğanın kendi içinde çatışma yaşaması hayvanların barış konusunda anlaşamaması yine insanların hayvanların doğasını bozmasıyla ilgilidir. Kötümser domuzların artık barışa olan inançlarını ve doğanın eski günlere dönmesi için verilen savaşı doğanın kazanacağına inancını kaybetmesine karşın Mononoke'nin insanlardan kurtulup eski günlere döneceğine doğanın kazanacağına olan inancı karşı karşıya gelir. Anne kurt insanları yenebileceklerine olan inancı yaralandıktan sonra tükenmiştir. Okoto sadece savaş istemektedir ve öfkeden dolayı gözü dönmüştür. Okoto'nun Lord olarak tanımlanması tanrılar arasında da bir hiyerarşiyi gösterir.

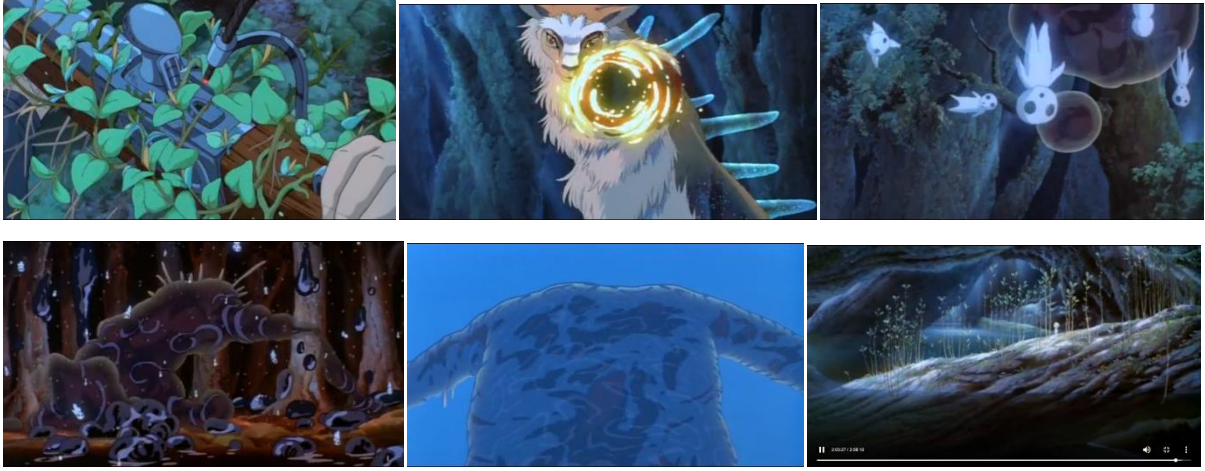
Ormanın ruhunu hayat alan ve veren bir tanrı olarak kabul etmesine rağmen asıl olan ondan korkmamaktır diyen Eboshi'nin "*Size bir tanrı nasıl öldürülür göstereceğim.*" demesi tanrıdan bile güçlü olma ihtirasıdır. Endüstrinin Japonya'ya getirdikleri ve götürdükleri hep bir tartışma konusu olmuştur. Bu konuyu sorunsallaştıran Miyazaki, Eboshi karakterinde endüstriyel gücün ve üreticiliğin tanrılarla yarışmak anlamına da gelebileceğini vurguluyor. Ölen tanrı değil insandaki tanrı düşüncesidir. Ormanın ruhuna silahıyla saldıran Eboshi'ye "*Düşmanın ormanın ruhu değil.*" diyen Ashitaka bir arabulucu işlevi görür.

Kurtlarla domuzların karşı karşıya gelmesi, doğanın vahşi yanıyla iyimser gücünün çatışmasıyla oluşan düalist çatışmayı yansıtır. Bu düalizm filmin her anında kendisini hissettirir. Leydi Eboshi'nin ve keşişin adamlarının yaydığı koku insanoğlunun tabiata müdahalesini yansıtır. Bu o kadar güçlü bir imadır ki bütün duyularla bu müdahaleye değinilir. Ormana doğru uzanan çıkıntı insanoğlunun özelde de kahramanımızın doğa karşısındaki yalnızlığı gösterilir. İnsan doğanın içinde ama ihtiyaçlarıyla ve beklentileriyle doğadan ayrıdır.

Kurt tanrının en tepede Ashitaka'nın altta olduğu açılı tanrının karşısında insanın konumunu gösterir. İnsan bir yönüyle zayıf bir varlıktır. Kurt tanrının yol göstermesi insanoğlunun tanrıların rehberliğine muhtaç olmasını anlatır. Bu rehberlik Ashitaka için Mononoke'yle devam eder. Geyikle kurdun karşılaşması barışa duyulan ihtiyacı ve doğanın işbirliğini ve sessiz dilini anlatır. Lord Okato'nun şeytana dönüşmesi şeytana karşı savaşmayanın şeytanın kötülüğüne ortak oluşunu nihayetinde şeytanlaşmasını temsil eder. Ashitaka'nın oklarını yanına almaması barışın savaşarak elde edilemeyeceği düşüncesini anlatır. Ormanın ruhunun suyun üstünde yürümesi Buda'nın sözde mucizevi güçlerine göndermedir.

Kurt Moro'nun ölümle ilgili konuşması ve San'ın ormanın ruhundan seni iyileştirmesini istemesini reddetmesi ve eninde sonunda öleceğini bunun yaşamın doğal bir getirisi olduğunu ölmenin son bulmak değil sonsuzluk olduğunu söylemesi öldükten sonra bir hayat inancını gösterir. Fakat bu ilahi dinlerdeki sonsuz cennet veya cehennemi ifade eden bir sonsuzluk değil Japon dinlerinin döngüsel ahiret inancını temsil eder.

2.3.3.6. Tanrı-İnsan Çatışması



Resim 35: Ormanın ruhu ölüyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Yeşeren silah	Kadim Japon tanrılarının ve Budizm'in barışçıl vizyonu. Doğanın endüstriyi ve onu üreten insanı durdurması
Olay	Ormanın ruhunun vurulması	Sanayileşmenin tanrıların sonunu getireceği düşüncesi
Olay	Kodamaların düşüşü	Hayat veren Şintoist tanrının ölümünün ormanın ölümü olacağı düşüncesi
Doğa	Kahverengi kurumuş ağaçlar	Kadim tanrıların silahlara direnemeyişi
Varlık	Kafasız tanrı	Akılsız bir tanrı inancının yıkıcı körlüğü
Doğa	Doğanın yeniden yeşermesi	Tanrılarla barışmadıkça barışın gerçekleşmeyeceği düşüncesi
Olay	Ormanın ruhunun ölmesine rağmen ormanın yaşamaya devam etmesi	Doğanın tanrıya inanan inanmayan herkese emanet olduğu
Doğa	Ormanın ruhunun yaşadığı yerle ormanı ayıran su	Suyun Şintoist düşüncede iki dünyayı ayıran bir alan olması

Karşıtlıklar Tablosu

Ölüm	Yaşam
Makine	Doğa
Savaş	Barış
Beyaz	Siyah

Teknolojiyle doğa yani Japon maneviyatını temsil eden doğa arasındaki savaş kıyasıya sürer bu savaşı kimin kazanacağı belli değildir. Neil Postman'ın teknoloji eleştirisi yaptığı Teknopoli kitabında dediği gibi "...*Kimin kazanıp kimin kaybedeceği özellikle teknolojik yeniliğin ilk safhalarında belli değildir. Çünkü teknolojilerin sebep olduğu değişimler kolayca fark edilmez ve hatta denebilir ki bu değişimleri kestirmek imkânsızdır. Bazı tahmin edilemez değişimler ideolojik sahada gerçekleşir...*" (Postman, 2013)

Yeşeren silah kadim Şinto tanrılarının ve Budizm'in barışçıl vizyonunu temsil eder. Doğanın endüstriyi ve onu üreten insanı durdurması söz konusudur. Ormanın ruhunun vurulması sanayileşmenin tanrılarının sonunu getireceğini ve doğanın nahif yanını gösterir. Miyazaki hem çevrecidir hem de savaş karşıtıdır.

Kodamaların düşüşü ormana hayat veren tanrının ölümünün ormanın ölümü olacağını gösterir. Ormanın ruhunun ölümüyle ağaçlar kurur. Kahverengi kurumuş ağaçlar kadim Japon tanrılarının silahlara direnemeyişini gösterir. Vurulan ve imparatora götürülmek üzere kafasından olan kafasız tanrı ormanın da sonu getirebilir. Kontrol edilemez bir hâle bürünür; tıpkı *Rüzgarlı Vadi*'deki ohmlar gibi. Silahlar ve ölümler doğayı daha tekinsiz ve öngörülemez yapacaktır. Bu yıkım akılsız bir tanrı inancının yıkıcı körlüğünü işaret eder.

Doğanın yeniden yeşermesi tanrılarla barışmadıkça barışın gerçekleşmeyeceği düşüncesini gösterir. Ormanın ruhunun ölmesine rağmen ormanın yaşamaya devam etmesi, doğanın tanrıya inanan inanmayan herkese emanet olduğunu anlatır.

İlk sahnelerde ormanın ruhunun yaşadığı yerle ormanı ayıran su, suyun Şintoist inançta iki dünyayı ayıran bir alan olmasını temsil eder. Bu sembolizm *Ruhların Kaçışı*'nda da yer almıştır.

Leydi Eboshi sonunda elindeki silahla ormanın ruhunu öldürmeyi başarır. Film boyunca teknolojik üstünlük kötülerin elindedir ve kötüler bu üstünlüğü kendi çıkarları için sonuna kadar kullanırlar. Oysa iyiler daha çevreci ilkel geleneksel ve doğaldır. Mesela Ashitaka Eboshi'yi kılıcıyla durdurmaya çalıştığı sahnede başarılı olamaz. Ardından geyik tanrı Leydi Eboshi'nin silahını bir bitkiye çevirir, bunda da başarılı olamaz. Miyazaki'nin bu çalışmasını geleneğe bir ağıt gibi görsek de bazı konular kafamızı karıştırabilir. Mononoke, Şintoizm, Şamanizm, Animizm ve Budizm'den izler taşıyan ve toplumsal mesajları ağırlıklı olan bir filmidir. İnsan karakterleri oluştururken Budizm ve Şamanizm'den doğa karakterlerini oluştururken Şintoizm ve animizmden faydalanmıştır diyebiliriz.

Filmin sonunda tanrılar kazanmaz insan ve tanrılar doğada eşit haklara sahip olarak gösterilir. Doğa her zaman kazanamaz mesaj verilir. (Napier, 2008) Teknoloji ve endüstri

eninde sonunda gelecektir ve bu bazen doğayla uyumlu değil, doğaya rağmen olacaktır. Tek kolunu kaybeden ve tanrılarla açtığı savaştan dolayı cezalandırılan Leydi Eboshi daha iyi bir demir kent kurmak için kolları sıvamıştır bile. Endüstrileşme ve sanayi eninde sonunda olacaksa fakat Japonlar bunu doğa vizyonundan ayrı düşünmemelidir. Bu hem geleneklere hem de insanın geleceğine aykırıdır.

Prens Mononoke'de doğa teması her kareye hükmeder. Miyazaki doğaya karşı diğer filmlerinde olduğu kadar duygusal değildir. Orman güzelliğinin sembolü olduğu kadar aynı zamanda tekinsiz ve karanlık bir yerdir. Miyazaki'nin doğası güçlüdür aynı zamanda antik ağaçların hükmettiği doğanın gücü her yeredir. Prens Mononoke ekolojik bir masaldır, fakat dikkatimizi sadece doğanın müthiş ihtişamına değil aynı zamanda filmin gerçekleştiği toplumsal içeriğe de çeker.



2.4. Rüzgarlı Vadi

2.4.1. Filmin Künyesi

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Senaryo: Hayao Miyazaki

Yapımcı: Isao Takahata

Görüntü Yönetmeni: Hideshi Kyonen

Müzik: Joe Hisaishi

Yapım Yılı: 1984

Tür: Anime, Bilimkurgu, Macera, Fantastik

Süre: 118 dakika

2.4.2. Filmin Özeti

“Endüstri devriminden 1000 yıl sonra uygarlık çöktü ve zehirli gazlar yayan bir bataklık dünyayı sarıp insan ırkını yeryüzünden silme tehlikesiyle yüz yüze getirdi.” (Miyazaki, 1984)

Bu cümlelerle başlayan Rüzgarlı Vadi, adını filmin ana kahramanı Nausica ve halkının yaşadığı yel değirmenleriyle çevrili vadiden alır. Rüzgarlı Vadi zehirli bir ormanla çevrili ve yine temiz kalabilmiş ormanlar sayesinde hayatlarını sürdüren insanların yaşadığı barışçıl bir kasabadır. Bu kasabanın ya da topluluğun prensesi olan Nausica, kıyamet savaşının ardından harabeye dönen, havası kirlenip zehirlenen ve devasa böceklerin türediği bir dünyadan halkını korumaya çalışmaktadır.

Zehirli ormandan geçerek eski uygarlıklardan kalan kalıntıları ve dev böceklerin diyarını sık sık ziyaret eden prenses oradan silah üretmek için ohm kabukları getirmektedir. Bütün bunları yaparken sihirli güçleri ve bütün canlıları etkisini alan büyü bilgisi ile kendisini korumaktadır. Hayvanların ve doğanın dilinden anlaması onu diğerlerinden ayırır. Yine bu ziyaretlerinden birinde Lord Yupa ile karşılaşır. Lord Yupa, Rüzgarlı Vadi halkından olan fakat sık sık uzak diyarlara zehirli ormanın sırrını çözmek için gezilere giden bir savaşçıdır. Lord Yupa'nın vadiye ziyareti Prens ve vadi halkı için mutluluk sebebidir. Lord Yupa'nın bu ziyareti esnasında Rüzgarlı Vadi'nin şaman bilgisi Büyükanne Obaba, bir efsaneden bahseder: 1000 yılın sonunda maviler giymiş bir adam insanları temiz bir diyara götürecektir.

Bir yandan hasta olan babasını iyileştirmek için temiz toprak ve temiz su ile yeniden temiz bitkiler yetiştirmek için kendisine gizli bir bahçe kuran prenses, diğer yandan halkını komşu ülkelerden gelecek zararlardan da korumaya çalışmaktadır. Ancak bir gün bir kargo uçağı Rüzgarlı Vadi'ye düşer. Uçağın yıkıntıları arasından Pecap prensesini kurtarmaya

çalışan Nausica, bunda başarılı olamaz. Prenses, bu kargo uçağından çıkan insan kalbi benzeri tehlikeli biyolojik silahı ne yapacağını bilemez. Fakat bu kargo uçağının sahibi Tormityalı'ların prensesi Leydi Kushana, o biyolojik silahı kullanarak zehirli böceklerden, ormandan ve kendisine engel olan her şeyden kurtulmak istemektedir. Leydi Kushana, bu amaçla savaş gemileri ile Rüzgarlı Vadi'yi kuşatır ve halkını esir alır. Bu sırada da Nausica'nın babası kral Jin öldürülür.

Askerlerle savaşan ve babasının intikamını almaya çalışan prenses başarılı olamaz ve halkı için teslim olmak zorunda kalır. Rüzgarlı Vadi halkına zehirli ormanı yok ederek dünyayı kurtaracağını vadeden Kushana, şaman kadın Obaba'nın uyarıları ile karşılaşır. İnsanoğlunun zehirli ormanı yok edemeyeceğini ve buna kalkışırsa öfkeli ohm tarafından yok edileceklerini söyleyen Obaba'yı dinlemeyen Leydi Kushana, Rüzgarlı Vadi'nin prensesini rehin alır ve Pecap'a doğru savaşmak için yola çıkar. Bir yandan da Rüzgarlı Vadi halkını esir alan Tormikyalı adamlarına biyolojik silahı canlandırmaları emrini verir.

Dev savaşının ilk sahibi olan Pecaplı'lar karşı saldırıya geçerler. Fakat Kushana'nın güçlü silahları karşısında çok fazla direnemezler. Bu savaş sırasında çatışmalardan etkilenen ve öfkelenen böcekler ve doğanın diğer unsurları insanlara karşı ayaklanır. Onların dilinden anlayan prenses Nausica, bu savaşı sonlandırmalarını yoksa bunun hepsinin sonu olacağını söylese de taraflar ona kulak vermez ve savaşa devam eder.

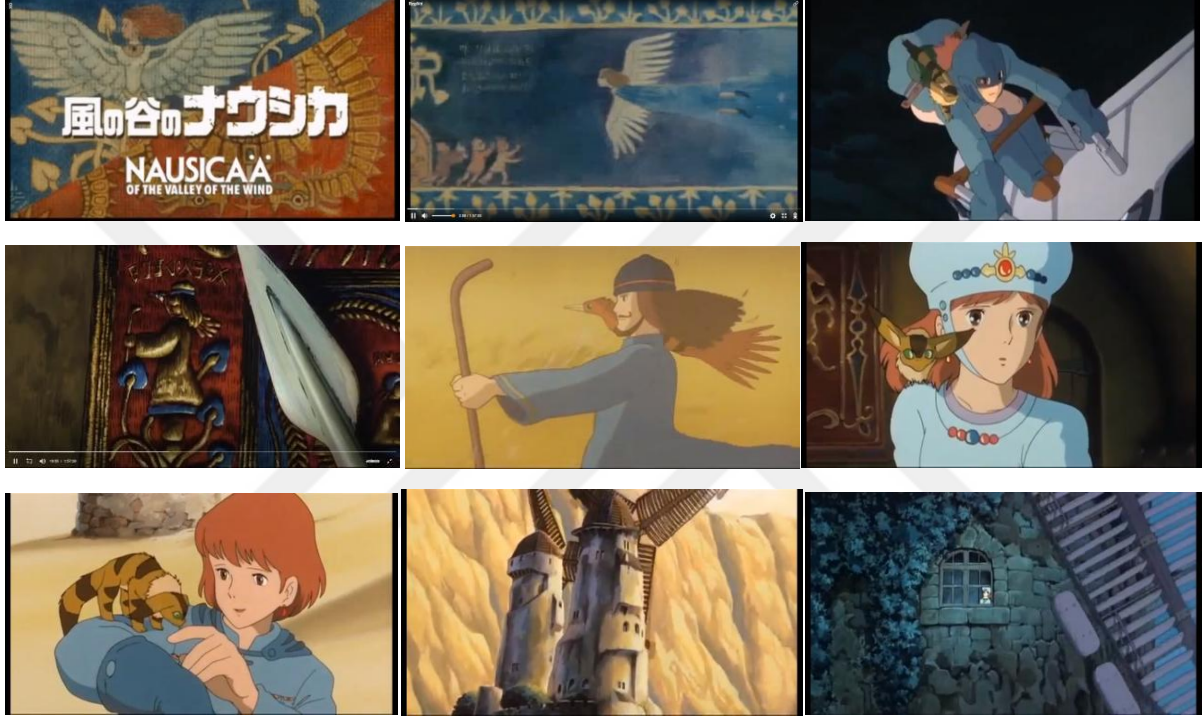
Böceklerin öfkesi gittikçe artarken prenses Rüzgar kayığına binerek onları durdurmak üzere yola çıkar. Onları durdurmak için girdiği mağarada Pecap prensi ile karşılaşır. Pecap prensine böcekleri öfkelenmemeleri gerektiğini anlatır ve onu savaşın tehlikeleri konusunda ikna eder. Prens ile beraber Pecap'a giderler ve Pecap ordusunu uyarırlar fakat Pecap ordusu Rüzgarlı Vadi'de bulunan Tormikya halkına savaş açma konusunda karardır. Onlar da zehirli ormanı yakarak gezegeni kurtaracaklarına inanmaktadırlar.

Prensese rehin alırlar fakat prenses yine Pecap kadınları ve Pecap prensi sayesinde gemiden kurtulur ve Rüzgarlı Vadi'ye doğru savaşı durdurmak üzere yola çıkar. Bu sırada bir ohm sürüsünün Rüzgarlı Vadi'ye doğru öfke ile yola çıktığını görür ve onları durdurmak üzere kendisini feda eder. Yavru bir ohmu kullanarak böcekleri yönlendirmeye çalışan Pecaplılarla savaşırken ağır yaralanır. Ohmlar büyük bir öfkeyle Rüzgarlı Vadi'ye yaklaşırken Leydi Kushana'da savaşçıyı canlandırmayı başarır ve onlara karşı savaştırır. Dev savaşçı ohmların öfkesini durdurmayı başaramaz. Rüzgarlı Vadi yıkılırken prenses yavru Ohmla beraber öfkeli ohm sürüsünün önüne dikilir ve kendisini feda eder. En sonunda hayatını

kaybeden fakat onların büyülü güçleri ile yeniden hayata döndürülen ve iyileştirilen prenses efsanedeki kurtarıcı gibi halkını ve dünyayı kurtararak Rüzgarlı Vadi'ye döner sonunda barışı sağlayan prenses gezegende doğanın ve insanların uyum içinde yaşadığı yeni bir dönemi başlatır.

2.4.3. Filmin Göstergebilimsel Analizi

2.4.3.1. Kurtarıcı Mesih İnancı



Resim 36: Kurtarıcı çocuk Nausica.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Kanatlı kadın gravürü	Japon geleneği, kurtarıcı mesih, melek vs
İnsan	Koşan insanlar gravürü	Japon geleneği, kurtarıcıya duyulan ihtiyaç ve beklenti
İnsan	Nausica	Beklenen kurtarıcı veya kahraman
Araç	Planör	Kurtarıcının aracı, kanatları, Endüstriyel zamanlarda teknolojinin mucizenin yerini alması
Nesne	Duvar halısı	Şifahi kültürde kültür aktarıcısı
Açı	Nausica'nın Lord Yupa'ya dikkatle bakışı	Kurtarıcı karaktere misyon ve amaç yüklenmesi
Mimari	Kule	Kurtarıcı karakterin yalnızlaştırılması ve seçilmiş kimse
İnsan	Lord Yupa	Hakikatin peşindeki bilge, haberci, kurtarıcı çocuğun ustası

Hayvan	Tilki sincabı	Kurtarıcının yardımcısı, doğanın saf vahşi yanı
--------	---------------	-------------------------------------------------

Karşıtlıklar Tablosu

Mavi	Kırmızı
Kadın	Erkek
Doğa	İnsan
Efsane	Gerçek

Film “*Endüstri devriminden 1000 yıl sonra uygarlık çöktü ve zehirli gazlar yayan bir bataklık dünyayı sarıp insan ırkını yeryüzünden silme tehlikesiyle yüz yüze getirdi.*” cümleleriyle başlar. (Miyazaki, 1984) Dünyanın sonu ve kıyamet imgesi beraberinde bir kurtarıcıyı da getirir. Senaryosuna bakıldığında distopik başlayan bir filmin ütopyik bir son arayışına girdiğini söyleyebiliriz. Distopyaların en belirgin özelliği kötümser olmaları ve kıyamet, dünyanın sonu gibi temalar içermeleridir. Rüzgarlı Vadi distopik bir çizgisi olsa da nihayetinde bir kurtarıcı tarafından kurtarılmıştır ve filmin nihayetinde filizlenen bir tohumla ümitli bir şekilde sona ermiştir.

Rüzgarlı Vadi’nin baş karakteri Nausica, Homerosun Odyseia destanında da aynı isimle Ithaka kralı Odysseus’u adalarına düşüğü zaman kurtaran prensesin ismidir. Nausica Odysseus’u kıyıda çırılçıplak ve tek başına bulur ona giysi verir ve ağırlar. Nausica ve halkı Odysseus’a yardımlarından dolayı Poseidon tarafından cezalandırılmış ve ülkeleri dağlarla çevrilmiştir. Yunan mitolojisinde de Kraliçe Arate ve Kral Alkinous’un kızıdır.

Nausica da Rüzgarlı Vadi’ye düşen uçaktaki Pejat prensesini kurtarmaya çalışmış fakat başarılı olamamıştır sonraları hep insanların hayatlarını kurtarmak için kendisini adeta kurban etmiştir ve Odyseia destanında olduğu gibi halkı da kendisi de dağların arasında yaşamaktadır. Fakat dağlar arasında yaşamalarının nedeni kendilerini zehirli ormandan korumaktır. Yine de halkıyla beraber bir zulme uğramışlardır. Efsanedeki gibi kendisi de prensesdir bu benzerliklerin dışında . (Ak, 2015) Fakat Alicenap’a göre; Miyazaki Homeros’a gönderme yapsa da, Nausica’yı Batı’ya ya da Doğu’ya mal etmemekte, doğa için mücadele eden epik bir dişi kahraman ile kendi destanını yazmaktadır. (Alicenap, 2012)

Miyazaki filmlerinin jeneriğine filmlerin mitolojik alt yapısını gizler. Dikkatli bir izleyici filmlerin moral motivasyon kaynağını ve mitolojisini bu jeneriklerden okuyabilir. Filmin jeneriğinde yer alan gravürdeki maviler giymiş kanatlı kızı daha sonraları beyaz planörüyle uçan Nausica’yla özdeşleştiririz. Jenerikte hissedilen mitolojik kurtarıcı hikâyesi giriş sekanslarından birinde bilge şamanın efsaneye yeniden atıf yapmasıyla pekiştirilmiştir.

Bunun yanında batılı arařtırmacılar tarafından mesih inancıyla da bağlantı kurulmuş olsa da zaten her milletin bir kurtarıcı miti içeren efsanesi vardır, Japon dinlerinden Budizm de buna dâhil. Miyazaki Rüzgarlı Vadi'ye kendine has bir nostalji, alternatif bir tarih yazmış ve bunu pek çok filminin jeneriğinde yaptığı gibi gravür tarzı çizimlerle anlatmıştır. Filmlerin jeneriğinde kullanılan ve eski Japon resim anlayışına benzeyen bu resimler Miyazaki'nin bağıını koparmak istemediğı Japon geleneğini temsil eder.

Film kahramanımızın adıyla mitolojik bir hikâyeyi andırırken kurtarıcı figürünün özellikleri açısından Hıristiyanlık temalarını andırır. Fakat ilerleyen sekanslarda hikâyenin Hıristiyanlığın antroposentrik yaklaşımı yerine insan doğa ilişkisinde doğanın yeri ve üstünlüğünü savunan Asya dinlerinin ekosentrizmine yakın olduğunu görülür.

Nausica, Lord Yupa'ya *“Lord Yupa, maviler içindeki adamı mı arıyorsunuz? Ben her zaman bunun bir efsane olduğunu düşünmüştüm.”* der. Bilge şaman kadının söylediğine göre Lord Yupa bir arayış içindedir. Lord Yupa da *“Evet, bu sadece bir efsane.”* der. Lord Yupa, bu kurtarıcının kendisi midir, hocası mıdır, yoksa onu bekleyen bir müridi midir? Bu sorunun cevabı havada kalır ama bu diyaloglarla Rüzgarlı Vadi halkının kök inançlarında bir kurtarıcı bekleme miti, mesih inancı olduğu hissettirilir. Bu da akıllara kurtarıcı Meteyya beklentisi olan Budizm'i getirir. (Demirci, 2010) 1000 yıl sonra gelecek ve insanları zehirli ormandan kurtaracak bir kurtarıcı beklentisi filmde defalarca vurgulanır.

Lord Yupa, karakterinin geçmişi hakkında bilgi verilmez. Kendi amacını ise benim peşinde olduğum tek şey zehirli diyarın gizemini çözmek olarak tanımlar. *“Bu orman tarafından yutulmak insanoğlunun kaderi mi? Bunun olmasını engellemek için ne gerekirse yaparım, elimden ne gelirse.”* der. Nausica o zamana kadar zehirli vadiye eğlenen ve daha çocuksu bir gençken Lord Yupa ona bir amaç aşılar. Bilge şaman kadının anlattığı duvar halısına resmedilmiş maviler giymiş kurtarıcı efsanesini reddetse de Lord Yupa bir arayışı olduğunu güçlü bir şekilde vurgularken Nausica onu dikkatli bir şekilde dinlemektedir.

Kendi kabilesinin büyükleri arasında bu konuşmalara şahit olmak ve Rüzgarlı Vadinin prensesi olmak Nausica da neler yapabilirim de Lord Yupa'ya yardımcı olabilirim düşüncesini kendiliğinden oluşturur. Bu konuşmalardan sonra maviler giymiş Nausica, Tormikya gemisinin vadiye saldırmasıyla da bir misyon ve kurtarıcı rolünü üstelenecektir. Filmde maviler giymiş başka kimse yoktur, hayvanlarla arası iyidir, babası ve annesi ölmüş yalnızlaştırılmıştır, mucizevi güçleri vardır ve doğanın da sanki onun kurtarıcı ve özel olduğundan haberi vardır. Doğanın saf ve vahşi yanını temsil eden tilki sincabını çabucak evcilleştiren, devekuşlarıyla arkadaş gibi konuşan Nausica için Lord Yupa'nın söylediğı

“gizemli güç” bir kurtarıcıya özgü özel güçleri mucizeleri temsil eder. Benzeri güçler Mononoke’de de vardır. Nausica, pek çok kahraman gibi yetim kalacaktır ve zaten başından beri annesizdir. Yaşadığı kule vadiye hâkim ve oldukça yüksektir. Bu da kahramanı yalnızlaştırmak ve seçilmiş kişi olduğunu vurgulamak içindir.

Nausica sadece kıyafetiyle değil, psişik ve telepatik güçleriyle, bitkilerle ve hayvanlarla kurduğu özel iletişimle, kendisini sadece kabilesi için insanlık için kurban etmesiyle kurtarıcı, bir nevi peygamber ve seçilmiş kişi özelliklerini taşır. (Napier, 2008) Miyazaki her ne kadar başlangıçta bunu arzulamamış olsa da, Nausica’yla Japon veya Japon olmayan izleyicilerin kültürel kodlarıyla bağlantılı olarak bir çeşit mesih misyonu yükleyebileceği bir karakter oluşturmuştur. (Thomas, 2006)

2.4.3.2. Kurban Miti ve Kader İnancı



Resim 37: Kurtarıcı ve kurban Nausica.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Kırmızı elbise	Öfke ve kırgınlık
Doğa	Gri ve puslu hava	Belirsizlik
Durum	Nausica'nın kollarını açması	Nausica'nın kendisini insanlığın kurtuluşu için kurban etmesi
Olay	Nausica'nın özür dilemesi	Doğayla insan arasında arabulucuk
Durum	Nausica'nın kıyafetinin tekrar maviye dönüşmesi	Kurtarıcı kehanetinin gerçekleşmesi
Renk	Mavi kan	Masumiyet ve sakinlik
Doğa	Ohmun duyargaları	Doğayla insan arasındaki kadim bağ
Durum	Ohmun Nausica'yı koklaması	İnsanlığın doğayla barışık olduğu zamanlara dair bir hatırlayış

Karşıtlıklar Tablosu

Kırmızı	Mavi
Öfkeli	Sakin
Doğa	İnsan
Hayat	Ölüm

Filmin başında şaman bilge kadın bir kurtarıcıdan ve bir kehanetten bahseder. Bu kurtarıcı; bir nevi peygamber özellikleri taşıyan, mavi giysiler giyen ve altın başaklar üzerinde yürüyen biridir. Filmin ana karakteri Nausica'da mavi giysileri ile ve filmdeki misyonuyla kurtarıcı fikrini besler. Nausica'nın kıyafetleri Pecat gemisinde mavidir; fakat kamuflej amacıyla gemiden kaçmak için kırmızı bir kıyafet giyer. Bu onun gemiden kaçmak için aldığı bir önlem gibi görünse de; aslında filmdeki misyonunun ve duygusunun değiştiğini gösterir.

Bebek ohm yaralı hâldeyken mavi kanı Nausica'nın üzerine akar ve onu mavileştirir. Böylece duygu olarak bir ikilik yaşar: hem kırmızı hem Mavi. Nausica kızgınlık ve sakinlik içinde gelgit yaşar ama mavi yani sakinlik ve barış arzusu daha güçlüdür bu yüzden mavi kazanır. Bebek ohmun mavi kanının Nausica'nın kırmızı kıyafetinde mora değil de koyu maviye dönüşmesi onun mesihvari özelliklerini temsil eder. Sonunda filmin giriş sekanslarında vurgulanan ve beklenen kurtarıcı kehaneti yerine getirilmiş olur. Ohmun kanı gözleri kırmızı iken bile mavidir. İnsanın kanı ise kırmızıdır. Yani Ohmun kanı sakinliği ve özünde masumiyeti temsil etmektedir. Bebek ohm korunmasız ve masumdur. Kan rengi kırmızı olan insan ise öfkeyi ve kötülüğü temsil eder.

Nausica'da bir umut vardır, fakat bu kötücül bir umuttur. Filmin sonuna kadar distopik animelere has kasvetli hava dağılmaz ve Nausica, en sonunda insanlığın kurtuluşu için kendisini kurban eder. Nausica'nın barış arayışı önceleri aktif olsa da sonraları pasifleşir. Oysa savaşmasa bile elindeki en iyi bilgi ile dünyayı kurtarıp, bunun aktif bir parçası olabilirdi. Kalenin yel değirmeniyle kuyunun en dibinden su çekmesi, kuyunun dibindeki temiz su ve toprakla zehirli bitkileri zehirsiz bir şekilde yetiştirmeye çalışması bu konuda umut verse de bu umut yerini zamanla karamsarlığa bırakır. Bu konudaki umudunu kesip bahçenin suyunu kesmesi ve vazgeçmesi onun yaptığı en büyük hatadır. Sırf bu yüzden daha fazla ölüme ve kargaşaya sebep olur. Miyazaki'nin filmlerinde umutsuzluk ve karamsarlık en büyük günahlardandır ve iyi karakterlerin hata yapmasına neden olur.

Nausica hatalarından dolayı kendisini halkı için kurban etmesi gerektiğini düşünür. Arka arkaya Pejat prensesini kurtaramaması ve babasının ölümü Nausica'nın dengesini sarsar

ve bir kahraman olarak karar mekanizmasını bozar. Kushana'ya teslim olurken görünüşte vazgeçer ama görünmeyen bir el onu bir kurtarıcı olarak atamıştır. Doğa ve halkı için elinden gelenin en iyisini yapmalıdır. Napier'ın dediği gibi *“Bu film hiçbir şey yapmayın diyen bir hikâye değildir. Ne yaptığınızı bilin diyen bir hikâyedir.”* (Napier, 2008)

Rüzgarlı Vadi'de insanın çabası veya tevekkülüyle beraber kader de sorgulanır. Kahramanlar kimi zaman işi doğal süreçlere yani kadere bırakmanın daha güvenli olacağını düşünür. Doğu Asya dinlerinin kökeninde dünyanın anlaşılamayacağı düşüncesi hep vardır, yani evren her şeyi ile anlaşamaz.

Prezence halkının ve doğanın koruyucusu konumundadır. Bu yüzden hem kabilesi için hem de doğa için insiyatif almaktan ve kendisini kurban etmekten çekinmez. Doğanın insana yol göstericiliğinin yanında insanın doğaya yol göstermesi ve hamisi olması söz konusudur. İnsanoğlu hem kendisinin, hem doğanın kaderini değiştirecek bir iradeye sahiptir. Ohmların saldırısını gören Nausica *“Vadiye gitmem gerekiyor. Tanrım lütfen halkımı koru.”* der. Bu tanrı hangi dinin tanrısıdır? Doğa maneviyatı açısından uzak doğu dinlerinin felsefesini taşıyan fakat Nausica'nın yaralandığı ve öldüğünün düşünüldüğü sahnelerde Hristiyanlık'taki İsa inancı, çarmıha gerilmesi, insanlığın günahı için kurban olması ve göğe kaldırılması vs. Hristiyanlık inancını çağırıştırır. Bütün bunlara rağmen ohmların duyargalarıyla Nausica'yı iyileştirmesi ve hayata döndürmesi insan merkezli değil doğa merkezli bir inancı temsil eder. Bu iyileşme ve dirilme kendiliğinden değil veya mucizevi bir şekilde değil doğanın yardımlarıdır. Doğanın güçleri mucizenin ve ilahi olanın yerini almıştır.



Resim 38: Nausica'nın mucizevi dirilişi.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Ohmların duyargaları	Doğayla insan arasındaki iletişim
Doğa	Ohmların toplanması	Ayin
Renk	Mavi	Kurtarıcı mesih
Ses	Göğe yükseldiğindeki müzik	Ayin ve kutsal anlar
Olay	Ohmların Nausica'yı kaldırması	Doğanın insanı kutsaması ve mucize
Açı	Rüzgarlı Vadi halkının uzaktan bakışı	Mucizeye tanıklık
Renk	Altın rengi	İlahi güç
Sayı	1000	Kıyamet efanelerinde anahtar sayı
Durum	Ohmların duyargalarının başaklara benzemesi	1000 yıllık Kehanetin gerçekleşmesi
Durum	Nausica'nın kollarını açması	Kurtarıcı mesih
Doğa	Ohmların gözleri	Doğanın şahitliği

Karşıtlıklar Tablosu

Ölüm	Hayat
Kurtarıcı	Öldüren
Alçak	Yüksek
Sıradan	Mucizevi

Ohm adı verilen dev böcekler Rüzgarlı Vadi'nin ana karakterlerindedir. Duygularıyla, öfkeleriyle ve kararlarıyla antropomorfist özellikler taşıyan ohmlar, doğayı temsil ederler. Rüzgarlı Vadi'nin dışında hayatta kalan tek varlıklar olan ohmlar ve diğer dev kanatlılardır. Yaşanan küresel felaketten dolayı mutasyona uğramış gibi görünseler de dünyada dev böceklerin yaşadığı zamanlardan kalmış görüntüsü verirler.

Nausica'nın kendisini kurban ettiği ve halkının ölümüne ağladığı sahnelerde ohmlar toplanarak bir ayin müziği eşliğinde Nausica'yı göğe doğru yükseltirler. Zarif duyargalarından beklenmeyecek bir güçle kaldırdıkları bir güçle Nausica'nın yaralanan ayağını da iyileştirirler.

Ohmlar yuvarlak bir düzende ortak bir karar almış gibi toplanırken halkın olayı yüksek bir tepeden izlediğini görürüz. Rüzgarlı Vadi halkı, Nausica ve ohmlar arasında gerçekleşen bir mucizeye tanıklık eder ve bir kez daha inançları pekişir. Mucize amacına ulaşır ve kehanet gerçekleşir. Nausica, altın başaklar arasından gelene kurtarıcı olarak iyileşip kalkar ve yeniden kollarını açarak kurtarıcı mesih rolünü tamamlar. Böylece duvar halısındaki efsane tamamlanır. (Napier, 2008)

Bitki örtüsü kirlenmiş bir dünyada, doğanın saf yanını ve efsanedeki altın başakları ohmların duyargaları temsil eder. Ohmların yarı tanrısal güçleri doğadaki her şeyin bir kami olduğu ve ilahi güçlere sahip olduğu Şinto düşüncesini gösterir. Bu sahneler müzik, renk ve içerikle dinî ve manevi bir ayın havasını yansıtır.

2.4.3.3. Dünyanın Sonu ve Kıyamet Düşüncesi



Resim 39: İnsansı robotlar ve dünyanın sonu.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Durum	İnsanoğlunun yapay zekası olan robotlar üretmesi	İnsanın kendi iradesiyle kendi kaderini örmesi
Durum	Ateş ve yıkım	Kıyamet, dünyanın sonu
Olay	Robotların şehirleri yok etmesi	İnsanların kendi elleriyle yaptıkları teknolojinin kurbanı olmaları
Renk	Siyah,mavi	Karamsarlık umutsuzluk ve ölümün korkunç yüzü
Nesne	Gaz maskesi	Korku
Nesne	Oyuncak bebek	Çocukluk
Durum	Oyuncak bebeğin erimesi	Çocukluğun yok oluşu
Durum	Dev savaşçının erimesi, ohmların ilerlemesi	Teknolojinin doğaya yenilmesi
Sayı	7 ateş günü, 1000 yıl	İlahi kitaplardaki rakamsal değerler

Karşıtlıklar Tablosu

Mitoloji	Gerçek
Yapay zeka	İnsan zekası
Doğa	İnsan
Hayat	Ölüm
Başlangıç	Kıyamet

Miyazaki'nin filmlerinin giriş jeneriğinde filmin mitolojik alt yapısını ve felsefesini verme çabası Rüzgarlı Vadi'de de görülür. Bu giriş gravürlerinden birinde bilim adamlarının teknolojik anlamda çok gelişmiş akıllı robotlar yapay zekalı robotlar üretmek için bir araya geldiklerini ve parça parça ürettikleri bu robotların daha sonra ateş ve yıkımla dünyanın sonunu getirdiklerini görürüz. Başka devletlere karşı üstünlük sebebi olarak ürettikleri canavar robotların kendi sonlarını da getirmesi film boyunca işlenecektir.

İlahi dinlerde kutsal kitaplarda da anlatılan bir kıyamet inancı vardır. İlahi olmayan dinlerde kıyametle ilgili varsayımlar genelde dünyanın sonuna dair varsayımlardır. Ahiret inancı yoktur ama dünyanın eninde sonunda yok olacağına dair bir kıyamet düşüncesi pek çok inançta vardır. Rüzgarlı Vadi halkının düşen uçağın enkazını kaldırdıktan sonra ölüleri gömmeleri ve Lord Yupa'nın Kushana'ya bunu hatırlatması dikkat çekicidir. Miyazaki filmlerinde görebileğimiz nadir cenaze sahnelerindedir.

Rüzgarlı Vadi de endüstri devriminden 1000 yıl sonra uygarlığın çökeceği ve zehirli gazlar yayan bir bataklık dünyayı sarıp insan ırkını yeryüzünden silme tehlikesiyle yüz yüze getireceği distopik bir varsayımla başlar. Görünüşte ortada esen zehirli rüzgârlar, gazlar, zehirli bitkilerle dolu ormanlar ve zehirli tohumlar hiçbir şekilde umut vaat etmez. Adeta dünyanın sonu gelmiştir.

Filmin giriş jeneriğinde yer alan gravürlerde Rüzgarlı Vadi'nin atalarının yapay zeka içeren insansı robotlar ürettiklerini sonrada bu robotların insanlara saldırdıklarını görürüz. Kıyametin ya da yok oluşun sebebi olarak da insanların kendi elleriyle çevreye zarar vermeleri, mekanik robotlar üretmeleri ve doğaya değil savaşa yatırım yapmaları gösterilir.

Lord Yupa geminin yıkıntılarında kalan ve yok olmayan bir canavarı tespit eder. Bu canavar eski dünyadan ve 7 ateş gününden kalma dev bir savaşçıdır. *“Tıpkı bir insanın kalbi gibi atıyor ve bu şey tuhaf bir şekilde insanı andırıyor.”* der köylülerden biri.

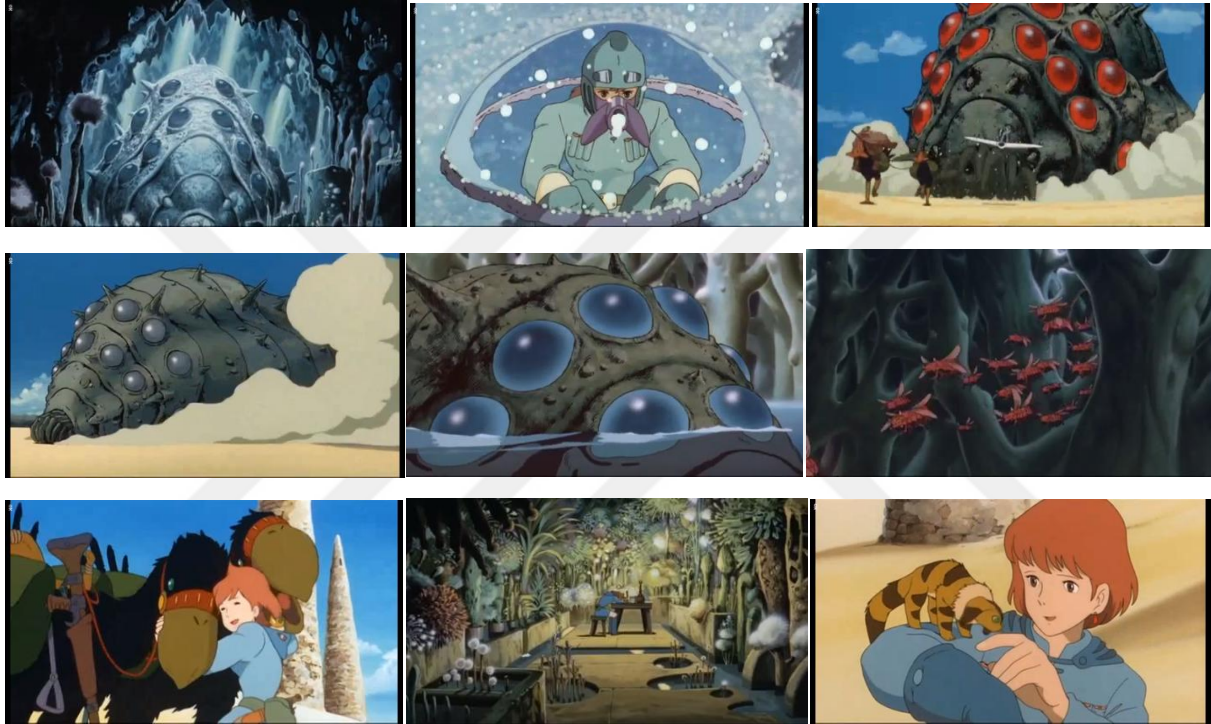
Dev savaşçı filmin final sahnelerinde Kushana'nın emrine girer ve son bir güçle ohmlara ateş eder. Ohmlar alev alınca Kushana'nın komutanlarından biri *“İnanılmaz demek dünya böyle yanmış.”* der. Uygarlık tarihinde zaman zaman geçilen eşikleri ve sıfırlanmaları kast eden bu sözle önceki milletlere ait rivayetlerden birinden bahsettiği aşikardır, fakat hangi dünya yangını bilinmemektedir.

Nükleer karşıtı olan Miyazaki'nin bununla muhtemelen bir nükleer yok oluşa vurgu yapması da muhtemeldir. Patlamanın şekli atom bombalarındaki gibi mantar şeklindedir. 7 ateş gününden kalma dev savaşçı yeniden hayata döndürülür ama ohmların karşısında eriyip

gider. Bu da insanoğlunun elleriyle ürettiği yapay zekalara insansı robotlara ve teknolojilere karşı vahşi doğanın üstünlüğüdür.

Post-apokaliptik bilim kurguya örnek olarak gösterilebilecek Nausica'ya göre kıyamet eninde sonunda kopacaktır ama bu insanların kendi elleriyle yaptıkları yüzünden olacaktır. Bu yüzden insanoğlu kendi kıyametini geciktirmek için ürettiği teknolojileri çevre dostu üretmelidir.

2.4.3.4. Animizm, Doğa, İnsan İlişkisi



Resim 40: Nausica ve doğadaki canlılar.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Açı	Dev ohmun karşıdan görünüşü	Doğanın kadim bilgeliği
Nesne	Ohm kabuğu	Doğanın insanı beslemesi insan aklının doğaya üstünlüğü
Doğa	Sporlar ve tohumlar	Doğanın iyi veya kötü toprağa suya göre şekil alan nötr yanı
Canlı	Ohm	Doğa maneviyatı ve kami inancı
Açı	Büyük ohm küçük insan	Doğanın yüceliği
Renk	Ohmun kırmızı gözleri	Doğanın öfkesi
Renkl	Ohmun mavi-gri gözleri	Doğanın sakinleşmesi
Canlı	Tilki sincabı	Doğa insan uzlaşması

Mekân	Nausica'nın yer altı bahçesi	Kirliliğe ve kötülüğe karşı arınmanın gerekliliği
Doğa	Su	Saflık arınma ritüeli
İnsan	Nausica	Saf zihin ve kalp
Olay	Nausica'nın devekuşlarıyla ilişkisi	Saf bir kalbin doğayla olan büyüğü bağı

Karşıtlıklar Tablosu

Karanlık	Aydınlık
Doğa	İnsan
Zehirli	Zehirsiz
Öfkeli	Sakin
Büyük	Küçük

Doğanın temsilcisi olan ohmlar duygularıyla, öfkeleriyle, kararlarıyla Nausica'yı yöneten animizmi temsil ederler. Ohmlar insanlar tarafından zehirlenen toprakların ve dolayısıyla kirlenilen ormanların suyun ve rüzgârın duygularını yansıtırlar.

Ohmun devasa büyüklüğü doğanı kadim bilgeliğinin yanında gücünün de göstergesidir. Ohmlar bu büyüklükleriyle insanlar için bir tehdit oluşturabilirler. Nausica başlangıç sekanslarından birinde ohmun gözlerinden birini alır ve silah yapımı için vadiye götürür. Başlangıçta doğanın insana malzeme olduğu tek taraflı bir alışveriş vardır. Yani doğa insan içindir. Ancak ilerleyen sahnelerde görülecektir ki doğayı kendi istekleri için kullanan insanoğlundan doğanın da beklentileri vardır. Ohmların 14 gözü vardır ve bu gözlerin rengi gri, mavi, kırmızı arasında değişir. Mavi gözler barışı ve sakinliği temsil ederken, kırmızı gözler doğanın öfkelerini, tehlikeli gücünü ve şiddetini temsil eder. Gri ohm ise nötr ve uykuda olan bir doğayı temsil eder.

Doğa yolunu kaybettiğinde insan türünün kurtarıcısıdır. Fakat ekosistemin amacı tek bir türün faydası değildir, herkes içindir. Doğa saf çıkarıcıdır, insanı düşünmez, kendisini devam ettirmeyi düşünür. Kültürü ve şehirleşmeyi reddeder. Tıpkı Gökteki Kale'de olduğu gibi doğa teknolojiyi sarabilir, alt edebilir ve yenebilir. Doğa insanı düşünmez ama insan kendisi için doğayı korumayı düşünmek zorundadır.

Rüzgarlı Vadi'de kırmızı öfkeyi ve savaşı, gri nötrlüğü ve bilinçsizliği, mavi kahramanlığı ve sakinliği temsil eder. Nausica'nın kıyafeti yaralanıp düştüğü yerde kırmızıyken maviye dönüşür. geniş daire içinde gecenin rengi sakinleşir sakinlik kızgınlığa galip gelir nefrete galip gelir. Ohmun gözlerinden doğanın duygularını anlatır.

Çürüme denizi adı verilen zehirli orman kıyamet sonrasında insanlar için bir tehlike oluşturmaktadır. Aslında zehirli olan ormanın kendisi değildir. İnsanların nükleer savaşlarla (7 ateş günü) zehirlediği topraklardır. Toprağın zehirlenmesi bütün unsurları zehirlemiştir. Nitekim toprağın en alt katmanında bitkilerin temizlediği toprağın oluşturduğu temiz toprak ve su bulunmaktadır. Nausica gizli odasında yaptığı bilimsel çalışmalarla toprağı suyu havayı arıtmanın peşindedir. Şintoizm'in temel prensiplerinden birisi olan arınmanın Nausica'da çevre bazlı işlendiğini söyleyebiliriz. Nausica fiziki olarak doğaya ait unsurları arıtmanın peşindedir, manevi olarak da öldürdüğü adamlardan dolayı bir günah işlemiştir ve bu pişmanlıktan kendini arıtmaya çalışmaktadır.

Leydi Kushana zehirli ormandan kurtulma peşindedir, Lord Yupa zehirli ormanın sırrının peşindedir ama bu sırrı Aspel'le Nausica çözecektir. Aspel'le Nausica arasında yaşanan yakınlaşma esnasında doğanın hatta dünyanın kurtulmasına dair umut yeniden yeşertilir. Bu durumun Miyazaki'nin her şeyin çözümünün sevgi olduğu düşüncesiyle örtüşüğünü söylemek gerekir. Gökteki Kale'de ve Ruhların Kaçışı'nda da aynı şekilde iki çocuğun veya gencin sevgisi meselelerin hallolmasında önemli bir rol oynamıştır.

Film boyunca ortalıkta uçan sporlar toksik özellikleriyle tehlikeyi ve doğanın baş edilemez gücünü yansıtır. Fakat bu tehlikeli sporları üreten ağaçların sorumlusu da yine insanların savaşlarıdır. Gittikçe üremeleri, bulaşıcı olmaları ve insanların bu yüzden maske takmak zorunda olması nükleer savaşların dünyadaki etkilerini temsil eder. Nükleer savaşlar yapıldıkları zaman dilimlerini değil yüz yılları ve nesilleri etkileyebilecek güce sahiplerdir ve insanoğlunun bu gücün ve tehlikenin farkına varması gerekir.

Kulenin altında oluşturduğu arıtma sistemi ve bitkilerle dolu serayla insanlığın işlediği suçu arıtma görevi Nausica'ya verilir. Kötülüklerden arınmanın yolu saf bir kalbe sahip olmaktır ve bu saf kalp Nausica'da vardır. Fakat Susan Napier, şok edici bulduğu gibi Nausica pasif iyilik kavramını sarsacak şeyler de yapabilir. Babasını savunmak için savaşarak adam öldürmek gibi. Ancak bu durum Miyazaki'nin iyiyi kötüyü harmanlayan sanat anlayışıyla örtüşür. Buna rağmen Nausica, ilerleyen sahnelerde bu durumdan dolayı pişman olacaktır.

Nausica'nın bahçesindeki su saflığı ve arınmayı temsil ederken Nausica da bu hâliyle saf kalbi ve akli temsil eder. Nausica ile hayvanlar arasında olan büyümlü bağ, hem özel kişi-seçilmiş kurtarıcı kişi olmasından, hem de saf zihin ve kalbe özgü olan yeteneklerinden kaynaklanmaktadır. Nausica, bir ruhu olan ve ruhlar tarafından yönetilen doğayla bağı güçlü olan, doğaya karşı oldukça merhametli ve koruyucu olan bir karakterdir.



Resim 41: Nausica ve ohmlar arasındaki bağ.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Durum	Ohmların Nausica'yı sarması	Doğa insan iletişimi
Açı	Ağacın görünümü	Doğanın ihtişamı
Durum	Nausica'nın ohmu koruması	Saf Sevgi, fedarlık

Karşıtlıklar Tablosu

Büyük	Küçük
Çocuk	Yetişkin
Geçmiş	Gelecek

Ohmların Nausica'yı sarması doğayla insan iletişimini gösterir. Duyargalar ohmların insanlarla iletişim kurma organıdır. Ağacın aşağıdan görünümü doğanın ihtişamını yansıtır. Bu açığı yönetmen sık sık kullanır. Bu açı insanın doğaya bakışıdır. Çocukluğunda Nausica'nın ohmu koruması doğayla insan arasındaki saf sevgi ve fedakarlığı gösterir. Doğayı dinleyen Nausica, doğanın dilinden anlayacak saf zihin ve kalbi temsil eder yani kokoroyu. Yerde yatan Nausica, doğanın sesini dinleyen ve onda huzur bulan saf doğadaki dinginlik ve seçilmiş kişiyi anlatır. Sonunda yeşeren filiz, umut ve kurtuluşu temsil eder. Kurtarıcı gelmiş ve yeniden dirilerek halkını ve dünyayı kurtarmıştır. Miyazaki'nin sessizlik yani "ma" anlarını ve müziği bu filmde de başarıyla kullandığını görüyoruz. Son sahnelerdeki ayinsel müzik ve "ma"lar bu sahneleri sıradan fantastik sahneler olmaktan çıkarıp manevileştirmiştir.

2.4.3.5. Şamanizm ve Büyü





Resim 42: Lord Yupa ve Şaman bilge kadın Obaba.



Resim 43: Nausica'nın büyüleri.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Lord Yupa	Bilge öğretmen hoca
Durum	Lord Yupa'nın isim koymasını istemesi	Rüzgarlı Vadi'nin kadim gelenekleri
Durum	İnsanların Lorda hayran bakışları	Bilgelige saygı
İnsan	Şaman kadın	Şifahi kültür
Durum	Şamanın kör olması	İçgörü
Renk	Mavi-kırmızı	Karşıtlıkların uyumu
Renk	Kahverengi	Gelenek, geçmiş
Renk	Mavi	Şimdi, gelecek, umut
Durum	Nausica'nın böcek büyü yapması	Mucizevi özellikler
Durum	Böceğin büyüden etkilenmesi ve Nausica'ya itaat etmesi	İnsanoğlunun doğayla sadece büyü yoluyla baş edebileceği düşüncesi.
Renk	Kırmızı göz	Edilgenleştirilen doğanın öfkesi

Karşıtlıklar Tablosu

Mavi	Kırmızı
Yaşlı	Genç
Eski	Yeni
Geçmiş	Şimdi

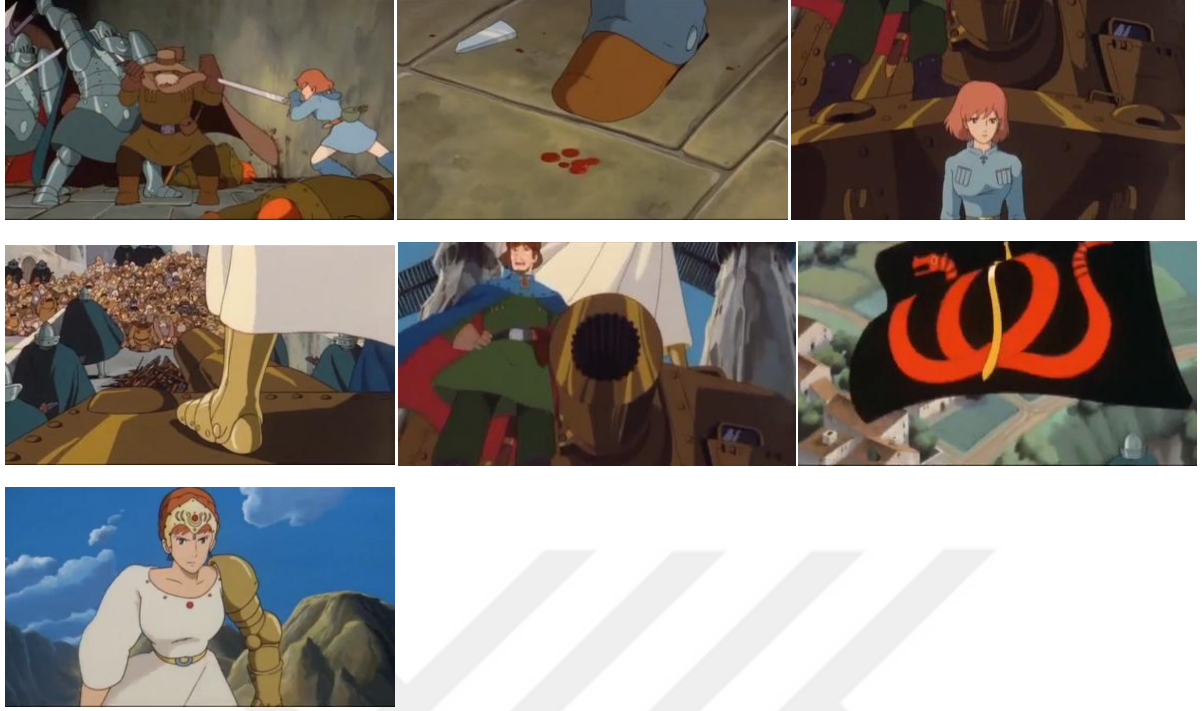
Rüzgarlı Vadi'nin kralı Kral Jin'in en yakınındaki kişilerden biri Obaba adında bir şaman kadındır. Bu şaman bilge kadın, uzak doğu şamanlarının özelliklerini taşır. Kördür, cübbe giyer, yaşı belli değildir, çok uzak zamanlardan bahseder, büyü ve fal özellikleri vardır.

Geleceği tahmin eder, kabilenin efsanelerinden haberdardır, gönül gözü açıktır. Lord Yupa vadiyi kral Jin'i ziyaret ettiğinde Şaman kadın Lord Yupa'nın arayışına devam etmesini söyler ve "Çünkü onun kaderi bu." der. Lord Yupa, "Kaderim mi?" diyerek düşünürken Nausica, onun ne aradığını sorar. Şaman kadın, "Nasıl olur da efsaneyi bilmezsin. Cevap önünde asılı duran halıda yatıyor." diyerek anlatmaya başlar. "Altın başaklar arasında maviler giymiş bir adam bin yılın sonunda insanları temiz ve saf bir diyara götürecektir." der. Nausica Lord Yupa'ya bunun her zaman bir efsane olduğunu düşündüğünü söyler. Lord Yupa da böyle düşündüğünü söyler ama şaman kadın bunun gerçek olduğunu söyler. Bunun üzerine Lord Yupa onun aradığı tek şeyin zehirli ormanın gizemi olduğunu ve bu orman tarafından yutulmanın insanoğlunun kaderi olup olmadığını sorar. Bunu engellemek için elinden ne geliyorsa yapacağını söyler. Bu konuşmalar şaman kadının geleceği bildiğini ve çeşitli kehanetlerde bulunduğunu gösterir. Buna benzer bir şaman karakter Prens Mononoke'de de vardır ve aynı şekilde kahramana yolunu ve yönünü işaret eder. Şaman kadın çeşitli otlarla şifalı karışımlar hazırlar ve hastaları iyileştirir. (Miyazaki, 1997)

Şaman kadının üzerinde mavi ve kırmızı boncuklar vardır ve bir kolyesi vardır. Şamanların da üzerinde bir takım materyaller olur. Miyazaki'nin sıklıkla kullandığı mavi kırmızı beraberliği yani zıt renk olmasalar da mavi zıt karşıtlığı; barışın, savaşın sükunetin ve öfkenin, gücün ve zayıflığın bir arada bulunmasını temsil eder. Bu renk geçişlerinin ne anlam ifade ettiği mavi rengin filme hâkim olan ve başlangıç efsanesinde anlatılan kurtarıcı mesih düşüncesini beslediği kadar duyguları ve değerleri de temsil ettiği görülecektir. Şaman kadının Lord Yupa'nın ve diğer yaşlıların kahverengi giyinmesi kahverenginin temsil ettiği geleneği ve ağırbaşlı iyiliği temsil eder.

Filmde şaman kadının topluma liderlik ettiğini, toplumu yönlendirici ve geçmişi hakkında hatırlatıcı bilgilendirici özelliğinin de bulunduğunu görürüz. Şaman kadın Rüzgarlı Vadi'nin manevi gücünü ve kadim geçmişini de temsil eder. Kıyamet sonrası toparlanmaya ve ayakta kalmaya çalışan vadinin manevi temsilciliğini ve rehberliğini üstlenirken Lord Yupa'yla birlikte yetişmekte olan ve dünyanın umudu olan kurtarıcıya da geçmişten getirdikleri ışıkla rehberlik etmektedirler.

2.4.3.6. İyilik-Kötülük, Savaş-Barış



Resim 44: Kushana, Rüzgarlı Vadi'yi ele geçiriyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Durum	Lord Yupa'nın kılıçları tutması	Barış, arabulucuk ve barışa savaşarak ulaşamayacağı fikri
İnsan	Kan	Günah, suç, pişmanlık
Olay	Prensesin teslim olması	Pasif iyilik ve kurban olma
Açı	Kushana'nın halka karşı duruşu	Kibir
Açı	Tankın ve komutanların perspektifi	Pasif iyiliğe ve barışa karşı savaş isteyenlerin üstünlüğü
Renk	Siyah, kırmızı	Savaş, kötülük ve şiddet
Durum	Kushana'nın vücudunun üçte ikisinin mekanik olması	Kötülüğün altında yatan görünmeyen sebepler

Karşıtlıklar Tablosu

Cesaret	Korkaklık
İyi	Kötü
Alçak	Yüksek
Savaş	Barış

Miyazaki'nin filmlerinin çoğunda olduğu gibi Rüzgarlı Vadi'de de siyahın içindeki beyaz, beyazın içindeki siyah, yani Yin Yang felsefesi hâkimdir. Filmin iyi kahramanlarının iyiliği pasif iyilik kıvamında kalırken kötülerin kötülüğü de gerekçeli kötülük olma

eğilimindedir. Filmde hakikati arayan bilge, Kurtarıcı kahramanın hocası, vadi halkının kanaat önderi bir nevi Dede Korkut görevi üstlenen Lord Yupa'nın Nausica'nın babasının ölümü üzerine Kushana'nın askerleriyle savaşması ve birkaç adamı öldürmesinden sonra araya girip kılıçları tutması ve savaşı durdurması ona ayrıca arabuluculuk ve barış elçiliği misyonu da yüklemiştir. Barışa savaşarak ulaşamayacağı düşüncesi Nausica'nın pişmanlığıyla da pekişerek film boyunca etkisini sürdürür.

Nasuica hocasından öğrenmesi gereken dersi öğrenmiştir. Hem de Lord Yupa kurtarıcı çocuğu daha fazla hata yapmaktan kurtarmıştır. Nasuica'nın ayak ucundaki üç dört damla kan, Nausica'nın pişmanlığını temsil eder. Dövüş sahnelerinden sonra teslim olan Nausica halkı için kendisini kurban eder ve büyük savaş tankının önünde onlara bir konuşma yapar. İyilerin savaşmayıp teslim olması barış için pasif iyilik misyonundandır. Ama bu pasif iyilik fedakarlık ve teslim oluş, beraberinde barışı getirmeyecektir.

Kushana ve ordusunun vadi halkı üzerindeki baskısı gittikçe artar. Kushana'nın ayaklarının altından görünen vadi halkı bu açıdan oldukça küçük ve yenilmiş görünmektedir. Oysa vadinin yaşlıları Nausica'nın tersine sonuna kadar savaşmış ve teslim olmak istememişlerdi. Prenseslerine itaat edip teslim oldular. Kushana'nın ayakları altındaki halkın perspektifi kibiri, zulmü ve kötülüğü temsil eder. Hemen arkasından tankın ön plandaki namlusu yani halkın gözünden hatta izleyicinin gözünden pasif iyiliğe ya da barışa karşı savaş isteyenlerin üstünlüğünü anlatır. Kırmızı ve siyah çift taraflı ejderha bayrağı kötülerin geçici zaferini temsil eder. Arka plandaki vadinin kuşbakışı görüntüsü artık vadideki barış dolu mutlu günlerin sona erdiğini gösterir.

İyilerin pasif iyiliğinin karşısında kötüler oldukça kararlı ve yaptıklarından emin bir şekilde amaca ulaşan her yolu mübah sayarlar. Kötüler kendi aralarında çıkar mücadelesine girerken iyiler dünyayı ve doğayı kurtarma peşindedir.

2.4.3.7. Şintoizm'in Sahlık ve Kirlilik İlkesi





Resim 45: Doğanın kirlenmesi ve arınması.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Maske	Kirlilik ve ölüm
İnsan	Nausica	Saf bir kalp ve zihin arayışı
Mekân	Nausica'nın bahçesi	Saf kalbi ve zihni bulmak için inilmesi gereken derinlik
Doğa	Su	Arınma
Doğa	Toprak	Arınırsa her şeyin arınacağı unsur
Doğa	Çürüme denizinin altındaki fosil toprak	Arınmanın mümkünlüğü
Durum	Nausica'nın ağaçları dinlemesi ve uzanması	Doğanın vaat ettiği huzura duyulan özlem
Doğa	Küçük fide	Yeniden doğuş ve geleceğe dair umut
Nesne	Nausica'nın gözlüğü	Kurtarıcı Mesih yardımıyla gelecek güzel günler

Karşıtlıklar Tablosu

Korku	Umut
Kirli	Temiz
Ölüm	Yeniden diriliş

Rüzgarlı Vadi saflık ve kirlilik konusunda bir fikir içerir. Şintonun kirlilik ve saflık inancının bir temsilidir fakat kokoro inancı Ruhların Kaçışı'nda kişisel bir hikâye ve bireysel bir düzlemde ele alınırken Rüzgarlı Vadi de evrensel ekolojik ve dünyaya dair bir vizyona evrilir. Yönetmenimiz bu etkiyi arttırmak için dünyayı kirletmiş, böcek ve ormanları zehirlemiş ve yaşanamaz bir dünyayla distopik bir hikâye evreni kurmuştur.

Filmde Japonya'nın yaratılış hikâyesine de bir atıf görüyoruz. Nausica'nın zehirli ormana gitmesi, Japon yaratılış mitolojisindeki kirlilik ve arınma fikriyle örtüşür ve İzanagi'nin doğum yapıp ölmesinden sonra, eşinin İzanagi'ye söz vermesine rağmen onu geri almak için ölümler alemine gitmesine benzer. Ohmu gördüğünde öfke ile koşar. Bu aleme geri döndükten sonra bedeninin kirlilerden ve safsızlıklardan arınmasını başlatmak için nehre döner

ve kötülük ruhları doğar. Bu Şintoizm'in savunduğu fiziksel ve ruhsal kirlenmenin başlangıcıdır.

Filmde zehirli orman, insanların kaminin kendisine verdiği dünyayı kirletip yok ederek oluşturduğu yer olarak anlatılır. Nausica ormanın zehirli olduğunu çünkü toprak su ve hava olmadığını ve ormanın kirlenen dünyayı arıttığını düşünür ve ohmlar yani dev böcekler ormanı korumaya çalışırlar ve böylece saflaşma süreci devam eder ve dünya saf kalabilir.

Ohm ormandaki tüm canlıların acısını telepatik olarak hissedebilen kami benzeri bir böcektir. Prenses Nausica, ohmları, zehirli ormanı ve sakinlerini anlayan tek kişi gibi görünmektedir. Nausica, doğadaki kamiler ve insanlar arasındaki nihai bağlantıyı temsil eder. Onun böceklerle konuşma yeteneği bu bağlantıyı gösterir ve bu doğal yetenek nihayetinde onu kurtarır. Japonya'nın egemen sınıfının ilahi güçlere sahip olduğu düşünüldüğü için bu kahramanın bir prenses olması ve yetenekleri Şintoizm ile bağlantılandırılabilir.

Miyazaki Şintoizm inancını Nausica'da Ruhların Kaçışı'ndaki kadar kökten folklorik ve pek çok yönüyle ele almamış; Şintoizm'in doktrinlerinden biri olan arınmayı işlemekle yetinmiştir. Bu da dinî bilginin sanatsal bir çalışmada nasıl işlenebileceği hakkında bize fikir verir. Yani dinin bütününe veya da önemli bir parçasının bir animasyon filmde bütünüyle anlatılmasından hissettirilmesi veya küçük de olsa temsili bir felsefesinin verilmesi dahi yeterli olabilir.

Rüzgarlı Vadi'nin ilham kaynaklarından biri de 1950'lerde ve 60'larda Minamata Körfezi'nin cıva ile kirlenmesi olayıdır. (Yoneyama, 2019) Film dünyanın nasıl kurtarılacağını değil de eğer onu kirletmeye devam edersek dünyanın nasıl olabileceğine dair bir fikir verir. Miyazaki bir röportajında, Minamata'da balıkların körfeze nasıl döküldüğünü ve zehiri nasıl özümseyip hayatta kalabilecek değerini takdir ettiğini duyduğunu hatırladığını söyler. Rüzgarlı Vadi sadece Şintoizm'in kirlilik ve saflık düşüncesinin bir temsili değil aynı zamanda evrensel ve ekolojik anlamda da çevreye sahip çıkmazsak bunun insanlara ne gibi etkilerinin olabileceğini hatırlatır.

2.5. Küçük Deniz Kızı Ponyo

2.5.1. Filmin Künyesi

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Senaryo: Hayao Miyazaki

Yapımcı: Toshio Suzuki

Görüntü Yönetmeni: Atsushi Okui

Müzik: Joe Hisaishi

Yapım Yılı: 2008

Tür: Animasyon, Aile, Fantastik

Süre: 100 dakika

2.5.2. Filmin Özeti

Ponyo, Miyazaki'nin; Anderson'un "Küçük Deniz Kızı" masalından ve Japon deniz kızı efsanelerinden esinlenerek senaryosunu yazdığı bir animedir. Hikâyenin ana kahramanları ikiye bölünmüştür. Ponyo ve Sosuke'nin eş zamanlı olarak ana kahraman arketipini yürütürler. Sosuke'nin, okyanusun kenarındaki uçurumun üstündeki evlerinde yaşayan, babası denizci olan ve genelde evde olmayan, annesi bir huzurevinde çalışan 5 yaşında bir çocuktur. Annesinin çalıştığı huzur evinin yanındaki bir kreşe gitmektedir. Uçurumun kenarındaki evlerinden denizin kenarına indiği bir sırada kavanoza sıkışmış bir balık görünümünde olan Ponyo ile karşılaşır. Ponyo ise baskıcı ve koruyucu olan garip görünümlü sihirbaz babasından kaçarak insan olma ve dünyayı tanıma hevesinde olan minik bir balıktır. Ponyo görünümüne bakılırsa ne tam bir balıktır ne de deniz kızıdır. Miyazaki ikisinin arasında bir form oluşturmuştur.

Ponyo'nun babası insanlara okyanusu kirlettikleri ve küresel felaketi hazırladıkları için kızgın olan bir deniz büyücüsüdür. Eskiden insan olan ve insan olmaktan vazgeçerek deniz altında yaşayan büyücü Fujimato'nun tek bir isteği vardır küresel dengeyi korumak ve doğayı eski hâline döndürmek.

Ponyo bir gün, hazırladığı iksirlerle doğayı en bakir hâline döndürmeye çalışan ve deniz tanrıçasıyla evli olan babası Fujimato'nun ilginç şatosundan kaçarak denizin üstüne çıkar. Meraklı gözleri ile etrafı seyrederken atıklarla dolu olan okyanusta bir atık toplama aracının ağlarına takılır o sırada bir kavanoza sıkışan Ponyo Sosuke'nin oynadığı sahile baygın bir şekilde vurur. Sosuke, onu bulduğunda kavanozu bir taş yardımıyla kırar ve Ponyo'yu avuçlarına alır, bu sırada parmağında küçük bir kesik olur ve Ponyo bunu yalar.

Bulduđu Japon balıđının yařamasına sevinen Sosuke ona Ponyo adını verir ve eve gtrr. Bu sırada iře giden annesi ile beraber arabaya biner ve Ponyo'yu bir kovanın iinde kreře gtrr. Kreřte onu herkesten saklamak iin bir alının iine koyar. O gn huzurevinde Ponyo'yu gsterdiđi yařlılardan biri onun deniz kızı olduđunu syler ve onu okyanusa bırakmasını syler. Bunu duyan Ponyo yařlı kadını ıslatınca Sosuke'nin deniz kenarına iner ve bu sırada Ponyo'nun babası Fujimato Ponyo'yu yeniden deniz altındaki řatolarına kaırarak gtrr.

Ponyo burada da rahat durmaz ve kardeřlerinin yardımıyla kaar. Ponyonun kaması okyanustaki dengeyi bozar, tsunami olur. Sosuke ile annesi evlerine dnerken denizden onları takip eden Ponyo arkalarından onlara yetişir ve 5 yařında bir kız ocuđuna dnřr. Buna řařıran Sosuke ve annesi Ponyo'yu evlerine gtrrler. Ponyo kendine has tavırlarıyla Sosuke ve annesini řařırır. Tsunami sonrası yařlıları merak eden Sosuke'nin annesi huzurevine gidince Sosuke ve Ponyo yalnız kalır. Sabaha kadar uyuyan ocuklar sabah annelerinin gelmemesi zerine Ponyo'nun sihirle byttđ oyuncak gemiye binerek yol almaya bařlarlar.

Okyanusla kasaba birleřmiřtir ve deniz altında artık antik ađlardan kalma deđiřik balıklar deniz canlıları yařamaktadır. Buna rađmen korkusuzca řehri kaplayan suların stnde yol alan Sosuke ve Ponyo yolda eřitli insanlarla karřılařırlar ve onlarla yiyeceklerini paylařırlar. Birbirlerine moral verirler ve en sonunda bir yola ulařırlar, fakat Ponyo uyuyakalır. Karanlık bir tnelden geerek yavař yavař balıđa dnřen Ponyo'yu kurtarmaya alıřan Sosuke iin zorlu bir sre bařlar.

Bu bir sevgi imtihanıdır. Sosuke ve Ponyo artık denizin altında onun yaptıđı by ile kořup oynayabilen yařlıların yanına ulařırlar. Ponyo'nun babası ve annesi deniz tanrıçası Ponyo ile Sosuke'ye bir řans verirler. Fujimoto Ponyo'nun eve dnmesini istemektedir. Annesi ise bu sevgiye bir řans verme taraftarıdır. Sosuke Ponyo iin abalayarak sevgisini ispatlar ve deniz tanrıçası olan annesi onu olduđu gibi kabul edip edemeyeceđini sorar. Sosuke Ponyo'nun insan olarak da balık olarak da kabul edebileceđini syler ve bu şekilde evlerine dnerler. Filmin sonunda Sosuke'nin babası eve dner. Sosuke sevgi sınavını geince Ponyo, 5 yařında kk bir kıza dnřr.

2.5.3. Filmin Göstergebilimsel Analizi

2.5.3.1. Doğanın Dili ve Animizm



Resim 46: Ponyo doğası.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Gravür	Japon minyatürü ve geleneği
Doğa	Okyanus	Japon geleneği
Doğa	Uçurum, dağ	Kahramanın yalnızlığı ve manevi olgunlaşma mekânı
Doğa	Dalgaların gözleri	Okyanusun gücü
Olay	Dalgaların büyücüyü dinlemesi	Doğanın insanın hizmetine girmesi
Olay	Dalgaların saldırması	Doğanın öfkesi

Karşıtlıklar Tablosu

Kara	Deniz
İnsan	Tanrı

Tsunami sahnesi hareket hâlindeki Japonya geleneksel okyanus minyatürüdür. Tsunami sahnesinde Japon tekniği ve modern teknik bir arada kullanılmıştır. Öyleki su efektlerinin hangisi elle çizilmiştir hangisi bilgisayarla yapılmıştır bazen ayırt edilmez. İnsanoğlunun doğa sanatını taklit etmenin yollarını bulması aynı zamanda bir doğa işgalinin de işaretidir. Miyazaki'nin yaratıcı yönetmen yani author olarak teknik ve yöntem konusunda da filme müdahildir, bu yüzden geleneksel canlandırma teknikleri ile Şinto inancını temsil eden balıklar tasvir ederken teknoloji yoluyla elde edilmiş hareketler kullanır. Bu da ortaya geleneksel ve dijital yöntemlerle anlatılan melez bir modern Japon dinî bakış açısını çıkarır ki bu yönetmen istesin istemesin aslında bir tür istiladır. Pek çok filmde olduğu gibi Ponyo'da

da teknik ayrıntılar yardımıyla Miyazaki, Lucy Wright'ın tabiriyle: sanayileşmiş toplumlara erişilebilir modern melez efsaneler sunar. (Wright, 2005)

Okyanus ve dalga sahnelerinde ünlü Japon ressam Katsushika Hokusai'nin tablosuna gönderme yapmıştır. Türk minyatürü, geleneksel sanatlar arasında iki boyutluluğu ve sembolizmiyle sanat tarihimiz için neyi ifade ediyorsa; Japonya ekseninde, geleneksel Japon resmi için de benzer şeyler söylemek mümkündür. Miyazaki Japon diniyle bir bütün olan Japon geleneğinden beslenen bir sanatçıdır.

Okyanus Ponyo filminde başlı başına bir aktördür; öyleki animenin en antropomorfist karakteridir. Sakin ve huzurludur güven telkin eder insan dostudur ve Japon geleneğini temsil eder. İnsanlara kızan Fujimato bir dağa değil okyanusa sığınmıştır. insanların yaşadığı yeryüzü temiz ve ferahken denizin altı madalyonun görünmeyen yüzünü insanların ekolojik dengeyi nasıl bozduklarını gösterir. Oysa aynı duyarsız tavrı yeryüzü için göremezsiniz. Bu yüzden yeryüzünün varlıkları animistik değilken okyanusa ait varlıklar büyü ve animistik yapısıyla adeta bir canlıdır. Öfkelenir, sakinleşir, üzülür, sevinir, korkar, söz dinler veya dinlemez, karar verir, bir insana ait bütün duyguları taşır. Bunun yanında yeryüzünün dengeleri bozulduğunda veya büyüünün etkisine girdiğinde devasa gücüyle korkutucu olabilir.

Ponyo'da insan eliyle yönlendirilen bir animizm söz konusudur. Yani Fujimato büyü ve iksirlerle okyanusu kontrol altına almış gibi görünür. Burada dikkat çeken bir unsur insan doğa ilişkisinden batılı yönetmenlerin aksine ekosentrik yaklaşım sergileyen Miyazaki'nin Ponyo'da doğayı büyü yoluyla eskiden insan olan bir büyücünün eline vermesidir. Fujimato eskiden insandır ve insanoğlunun dünyanın düzenini bozmasından dolayı yeryüzünden silinmesi ve deniz canlıları Cambrien çağının geri gelmesini istemektedir. İnsan düşmanlığı abartılır hatta eskiden insan olmasına rağmen hikâyenin sonuna kadar neredeyse yumuşamaz. Fujimato, bu hâliyle okyanusun yani doğanın temsilciliğini sembolize eder.

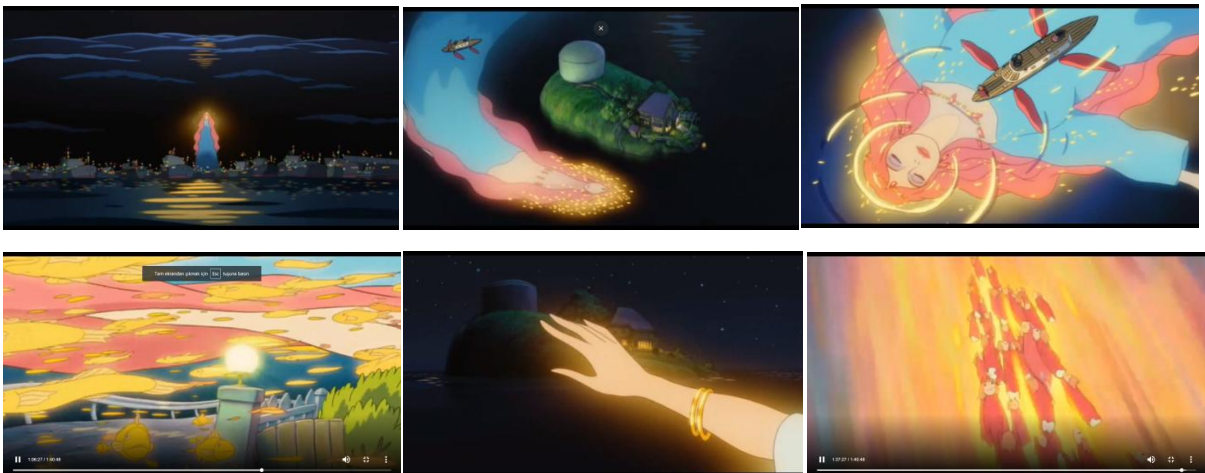
Fujimato'nun deniz tanrıçasıyla nasıl evlendiği, bir insanken nasıl bir deniz büyücüsüne dönüştüğüne dair bir bilgi verilmez. Senaryonun en zayıf yanlarından birisi de budur. Fujimato gibi güçlü bir karakter hakkında geçmişine yönelik bilginin zayıflığı zaman zaman hikâyeyi karmaşıktırır. Hakkında bildiğimiz en belirgin gerçek ütöpik bir dünya için verdiği mücadeledir. İnsanların da içinde olduğu mutlu bir alternatif üretmeyip insanların yok olduğu sadece deniz canlılarının yaşadığı bir evren modeli için iksir üretmesi doğa insan ilişkisinde, insanlardan kesilen umudu gösterse de hikâyenin sonunda insanoğlunu sevgi kurtaracak mesajıyla insan doğa tanrı insan ilişkileri tatlıya bağlanır.

Okyanus insansı özellikler gösterirken, insana benzer gözler de taşır kimi zaman. Su dalgaları limanı ve kasabayı sarmış balıkların veya okyanusun ruhu gibidir. Bu Şintoist doğa bilinciyle ve kami inancıyla birebir örtüşür. Okyanus dalgalarını ve animistik yapısını kami kavramıyla tanımlamak mümkündür. Fakat etrafta kamiye dair mimari bir işarete -tori şimeneva vs- rastlanmaz. Okyanusu ruhsal yapan deniz tanrıçası Fujimato ve Ponyo ailesinin iksirli büyülü güçleri gibi gösterilir. Bu da yönetmenin izleyici kitlesi olarak sinema dilini yerel çizgiden daha evrensel çizgiye bilinçli bir şekilde tercihi olarak yorumlanabilir. İsmi bir İskandinav tanrıçasından alan Brunhilde yani Ponyo, asi karakteri ve babasına karşı çıkışıyla efsaneye örtüşür. (Odel & Le Blanc, 2011)

Ponyo'da en belirgin öge dönüşümdür. Ağaçlarda, taşlarda dalgalarda tamamen başka bir şeye dönüşmeye hazır ruhlar var gibi görünür. En nihayetinde filmin kahramanı Ponyo'da dönüşür ve bir deniz kızıyla insan formu arasında gidip gelir.

Herkes şehirde yaşarken Ponyo ve annesi yalnız başına kayalıklardaki evde yaşarlar Lisa'ya göre bu ev herkes için umut kaynağıdır ve bir kale gibi terk edilmemelidir. Yüksek bir yerde okyanusa bakan uçurumda yaşayan kahramanımız tekinsiz görünen evinden ayrılır. Bu bir büyüme hikâyesidir. İlahi olayların gerçekleştiği yer olan dağlar ve yüksek yerler Miyazaki'nin filmlerinde de kahramanların yaşadığı yer ya da uğrak yerdir. Kahramanı yalnızlaştırıp insanlardan uzak yüksek bir yere koyması düşünsel ve manevi anlamda da olgunlaşmayı temsil eder.

2.5.3.2. Tanrı-İnsan İlişkisi





Resim 47: Deniz tanrıçası.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Durum	Tanrıçanın enkazların arasından çıkması	Zor durumda gelen ilahi yardım
Durum	Tanrıçanın uçurumun etrafını dolanması	Kuşatan kutsayan tanrı düşüncesi
Durum	Tanrıçanın etrafındaki altın dalgalar	Ana tanrıça inancı
Doğa	Altın sarısı balıklar	Tanrısal yardım ve bereket
Durum	Tanrıçanın elleriyle ışıkları söndürmesi	Koruyucu tanrı düşüncesi
Varlık	Ponyo'nun kız kardeşleri	Melek ve cin inancı
Açı	Kollarını açmış tanrıça ve küçük insanlar	Güçlü ve kuşatan tanrı düşüncesi
Renk	Kırmızı mavi	Zıtlıkların uyumu Yin Yang felsefesi
Olay	Denizcilerin el kavuşturup eğilmesi	Dua, minnet ve tanrısal gücün karşısında duyulan korku ve teşekkür

Karşıtlıklar Tablosu

Tanrı	İnsan
Büyük	Küçük

Miyazaki Ponyo animesini yaparken okyanuslar ve dünyanın oluşumuyla ilgili tezlerle ilgilendiğini de görürüz. İlk defa Alfred Wegener'in ortaya attığı dünyanın ilk başta tek kıta olduğu -pangea, süper kıta- teorisine gönderme yapan iksir odasının kapısındaki yazı, aslında Fujimoto'nun amacıyla da örtüşür. Sosuke'nin bu dönemle ilgili birçok sürüngenin adını bilir. Japonya'nın adalar ülkesi olmasıyla ilgili kültürel bir ayrıntıdır bu. Amerika'da bir çocuğun dinazorların isimlerini ezbere sayması gibi.

İnsan suratlı bir balık olan Ponyo'nun denizdeyken balığa benzemesi ama karaya çıktıkça önce kuş ayağı ve suratına benzeyen bir yapıda sonra da yavaş yavaş insana dönüşen bir yapıda olması da evrimi akıllara getirir.

Şintoist ve Budist öğelere sıkça yer veren Miyazaki'nin doğayla iç içe filmlerinde doğanın nasıl yaratıldığına dair bir vurgu neredeyse yoktur. Eşyaların tabiatın ve insanın maneviyatını filmlerinde sıklıkla işleyen yönetmenin bütün bunları tekil bir nedenselliğe veya yaratana işaret eden bir sembol dili kullanmadığını rahatlıkla görürüz. Şintoizm'in kutsal kitabı yoktur fakat sonradan yazılan eserlerde anlatılan yaratılış hikâyeleri tamamen mitolojik özellikler taşır. (Bonney, 1981) Miyazaki tabiata ve içinde yaşayan kamilere işaret etmiş ama bu kamilere yaratıcı sıfatı yüklememiştir. Ponyo'daki deniz tanrıçası da Ponyo'nun ve deniz kızlarının annesi görünümündedir ama Ponyo tanrıçanın kızı olsa da yeryüzüne adapte olmasını sağlayan dönüşümlerinde tanrıçanın değil Ponyo'nun kendi çabasının ve dönüşümünün izleri vardır.

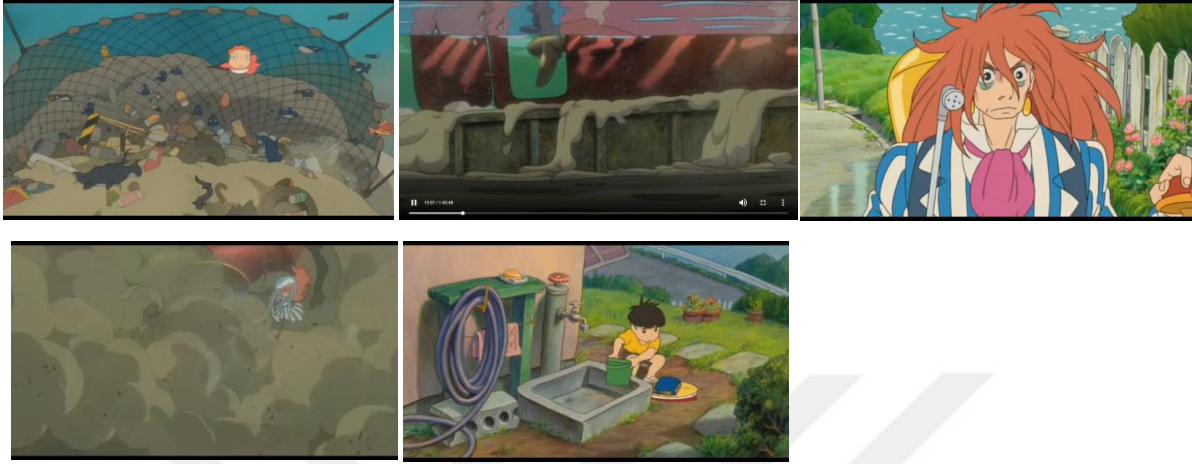
Ponyo, babası insan annesi tanrıça olan melez bir karakterdir. Annesi olan deniz tanrıçası, Budizm'de "Guanyin" denilen insanlara koşulsuz yardım eden koruyan merhamet tanrıçasına benzer özellikler taşır. Uzakdoğu da pek çok yerde Guanyin ya da Grammamer heykellerine rastlanır. Merhamet tanrıçası nadiren erkek olarak tasvir edilse de büyük oranda dişil bir karakter taşır. Miyazaki'nin ana tanrıça rolüyle filmin manevi güç atmosferini ana tanrıça kaynağına bağladığı görülür. Ponyo annesini tanımlarken çok güzel ama korkutucu olarak tanımlar. Güzel, muhteşem, büyük, sevilen ama aynı zamanda saygı duyulup korkulan çekinilen bir ana tanrıça imajı çizilir. Sosuke de tıpkı annem gibi diye ekler. Tanrısal anlamda ilahi dinlerde ve ilkel dinlerde bir tanrıya atfedilen pek çok özellik deniz tanrıçasına da atfedilir. Koruyan, kollayan, himaye eden, sorunları çözüme kavuşturan, arabuluculuk yapan, gençleştiren, karar veren ama olanca gücüne rağmen asla zarar vermeyen, öfkelenmeyen cezalandırmayan bir tanrı imajı çizilir. Öyleki kibar güzel ve süslü tanrıça Miyazaki karakterleri içerisinde Miyazaki'nin en gösterişli karakteridir. Yumuşak ve etkileyici ses tonuyla da bu imaj desteklenir.

Çocukların koruyucusu Jizu heykeli tünelin başında yer alır ama Jizu'nun koruyuculuk misyonunu hissettiren bir sahne yer almaz. Ponyo tünelde dönüşür ve uyuyakalır onu kurtaran yine Sosuke'dir. Film boyunca çocukları koruyan, himaye eden rolünde Budist tanrı Jizu değil tanrıça yer alır. Miyazaki bu yönüyle batılı izleyiciyi de hedeflemiştir.

Toki anne Japon deniz kızı efsanesine gönderme yapar ve deniz kızının karaya vurmasıyla başa gelecek tsunami gerçekleşir ama tersine bir işleyiş söz konusudur. Deniz kızının etinden yemek vs söz konusu değildir. İronik bir şekilde et yiyince ve insan kanı yalayınca insana dönüşme ihtimali olan bir deniz kızı vardır. Annesi tanrıça olan Ponyo'nun

babası denizde güçlü sihirler yapan, iksirler yapan bir simyacıdır. Bunları bir yerde gizli tutar ve insanoğlunun sonunu getirmek için saklar.

2.5.3.3. Çevre Ahlakı



Resim 48: Kirlilik ve temizlik.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Durum	Deniz altındaki atıklar	İnsanların doğaya verdiği zarar
İnsan	Fujimoto	İnsan merkezli dünyaya eleştiri
Nesne	Okyanus suyu püskürteci	Kimyasallara karşı alternatif başka bir dünya mümkünlüğü
Renk	Gri	Çevre kirliliği
Nesne	Su, sabun, havlu üçlüsü	Arınma ve temizlik kültürü

Karşıtlıklar Tablosu

Deniz	Kara
Kirli	Temiz
Kimyasal	Doğal
Büyük	Küçük
Yaşlı	Genç
Renkli	Renksiz

Miyazaki diğer filmlerinde olduğu gibi Ponyo'da da doğal dengeyi koruma ve çevreyi koruma ahlakı üzerinde sıklıkla durur. Ponyo'da tsunami felaketinin olmasının nedeni kirlenmiş çevreye rağmen insanlar değildir, Ponyo'nun insan olma hevesidir. Fujimoto'nun ve doğal dengenin bozulacağına ilişkin öngörüsü yerindedir. Fujimoto'nun asıl istediği insansız bir evren modelidir. Fujimoto'nun yenilgisi evrenin korunması için evrenin

asıl sakinleri çevreyi kirleten insanların yok olması değil doğayla insanların arasında uzlaşmadır.

İnsanların yaşadığı kara temiz, renkli ve huzurlu görünürken denizaltı tekinsiz kirli ve zaman zaman gridir. Tsunami olduktan ve her yer denizle kaplandıktan sonra kirlilik değil temiz olduğu zamanlardaki doğallık ve temizlik göze çarpar. Yani okyanus yaratıldığında böyleydi onu insanlar kirletti ve öfkelenirdi mesajı verilir.

Ponyo'nun babası denizin altında ve üstünde büyümlü güçlere sahiptir. Ponyo kendini küçük bir kıza dönüştürmek için kendine özel bir sihir kullanır, evrendeki dengeyi bozar, gelgitler seller oluşur ve annesi olan okyanusların kraliçesi harekete geçer. Bütün bunlar bu karakterler kötü olduğu için değildir. Miyazaki, dünyayı iyi adamlara ve kötü adamlara bölüştürmez. Miyazaki'nin filmlerinde Japon inancına has çizgileri net olmayan iyilik ve kötülük meselesi Ponyo'da da kendini hissettirir.

Bahçedeki çeşmenin üzerindeki sabun ve hemen altındaki havlu denizin altındaki kirliliğe rağmen günlük hayata hâkim olan temizlik ve düzeni gösterir.

2.5.3.4. Japon Mitolojisi



Resim 49: Deniz kıızı Ponyo.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Doğa	Deniz kıızı Ponyo	Doğa insan ilişkisi
Olay	Ponyo'nun Sosuke'nin parmağını yalaması	Doğa insan uzlaşması
Olay	Ponyo'nun gemiyi büyütmesi	Doğaüstü güçler, sihir
Olay	Ponyo'nun bebeği susturması	Doğaüstü güçlerle çocukların ilişkisi
Olay	Ponyo'yla Sosuke'nin kavuşunca gökyüzünden yıldızların yağması	Efsanenin gerçekleşmesi

Doğa	Altın sarısı balıklar	İlahi olanın değerliliği
Durum	Balıkların gemiye dolması	Bereket
Durum	Okyanusun coşması	Efsanenin gerçekleşmesi

Karşıtlıklar Tablosu

Deniz	Kara
Deniz kızı	İnsanoğlu
Sıradan	Mucizevi

Miyazaki'nin küçük bir deniz kızıyla yine aynı yaşlarda küçük bir erkek çocuğu olan Sosuke'nin dostluğunu anlattığı Ponyo'nun, Danimarkalı masalcı Hans Christian Andersen'in pek çok animasyona ilham olmuş veya uyarlanmış "Küçük Deniz Kızı" masalından ilham aldığı söylene de filmin genel hikâyesi daha melez bir görüntü çizer. Kendi kültürüne ve başka kültürle ait malzemeleri başarılı bir şekilde harmanlayan yönetmenin Ponyo'da Japon mitolojisinden bolca faydalandığı söylenebilir.

Ponyo'da deniz kızı efsanelerinde genel olarak yer alan deniz kızı-insanoğlu uzlaşması vardır. İnsan bir insan kanı ve insanların dünyasına ait bir yiyecek olan jambon tadarak bir kıza dönüşmeye başlayınca bu uzlaşmanın ilk adımı atılır. Bu süreçte okyanusun yükselmesi ve tsunami olması bir doğa olayı ile birlikte mitolojik bir çizgi izler. Doğa ile birlikte hareket eden ruhların varlığını hissedilir. Bütün bu ters giden şeyleri düzeltme görevi ise Sosuke'ye verilir Miyazaki Ponyo'da fizik yasalarına bağlı davranmaya ihtiyaç duymaz. Form ve içerik beden ve ruh doğayla insan arasındaki sınırlar oldukça akışkandır. Bu akışkanlığı sağlayan en önemli unsur okyanus ve insansı dalgalarıdır.

Ponyo, Andersen'in "Küçük Deniz Kızı" masalından ve Yunan mitolojisindeki deniz kızı mitinden izler taşıdığı gibi Japon mitolojisinden de izler taşır. Japon deniz kızı Ningyolar konuşamazlar fakat siren gibi sesler çıkarırlar inci gibi gözyaşı dökerler ve onun etinden yiyenler hep genç ve güzel kalır. Buraya kadar Ponyo Japon mitolojisindeki deniz kızlarına benzemez. Ponyo deniz kızları gibi konuşamaz ama zamanla geçirdiği dönüşümün işareti olarak konuşmaya başlar ve insanlaştıkça da Sosuke kadar iyi konuşur. Japon "Ningyo" inancına göre bir deniz kızı yakalamak tekin değildir; çünkü balıkçılardan birisi onu yakalayıp evine götürürse fırtına ve felaketler arkasından geleceğine inanılır. Bu yüzden kazara onu yakalayan bir balıkçı denize hemen bırakmalıdır. Karaya vuran bir deniz kızı savaş veya felaket getirebilir. İşte Ponyo'nun Japon deniz kızı efsanesiyle benzeşen yanı burada başlar. Toki annenin de korktuğu büyük ihtimalle bu efsanenin felaket getiren kısmıdır. Onu hemen

denize bırak diye uyarması bu yüzdendir. Sosuke, deniz kızlarının dokunulmazlığı kuralını bozmuş ve onu evine getirmiştir.

Japon deniz kızı efsanelerinden biri de şu şekildedir: *“Bir zamanlar, bir adam ‘Koshinko’ gecesinde bir bayram düzenledi ve köydeki herkes geldi. İlk önce koshinkoyu anlamak önemlidir. İnsan vücudunun içinde ‘sanshi’ denen bir böcek var. Bu hata, bir kişinin yaptığı her suçu izler. Her 60 günde, Koshin gecesinde, Sanshi hatası İmparatorun evine gider ve yapılan tüm suçları rapor eder. Suça bağlı olarak, imparator kötülük yapanın ömrünü kısaltır. Koshinko’nun gecesi geldiğinde, insanlar bir araya gelerek uyuyamazlardı. Eski tarım köyleri, bunların hepsinin yapılmasının, Sanshi böceğinin İmparator’a bir şey bildirmesini engelleyeceğine inanıyordu. Koshinko bayramında, ev sahibi tarafından hazırlanan yiyecekler bir tür deniz kızı eti olarak ortaya çıktı. Konuklar oldukça şaşırdılar ve bu çok garip olduğunu düşündüler. Tek bir lokma yemeden, tüm misafirler porsiyonlarını bir kağıda sardılar ve eve getirdiler. Herkes bu gizemli etin bir kısmını evine ya da eve geldikten sonra attı. Ama evlerin birinde genç bir kız eti buldu. Kendi kendine bunu atmanın israf olduğunu düşündü ve deniz kızı etini yedi. Deniz kızı etini yiyen kız gençliğini hiç kaybetmedi ve uzun bir ömür yaşadı. Çok geçmeden ‘Yao Bikuni’ olarak bilindi. ‘Yao’, 800 yaşında olana kadar yaşamasından gelir; ‘Bikuni’ bir rahibe olduğunu ima eder.”* (Ningyo Mer-creatures and the Yao Bikuni Folktale, 2019)

Miyazaki’nin deniz kızı efsanesinin hangi deniz kızı efsanesine dayandığı ilk başlarda kafa karışıklığı oluştursa ilerleyen sekanslarda hikâye netleşir. Bir ningyo olan Ponyo’nun Sosuke’nin elini yaladığını söylemesi üzerine yaşlılar Ponyo’nun yetenekleri üzerine dileklerini sıralarlar ve bu dilekler gençleşme üzerinedir. Bacaklarının iyileşmesi, küçük Sosuke’nin gibi konuşabilmek. Filmin son sekanslarında da Ponyo’nun annesi deniz tanrıçasının su altı bahçesinde yaşlıların hareketlerinin gençleşmiş olduğunu görürüz.

Japon deniz kızı efsanesi konusunda kafa karışıklığını gideren Miyazaki bu görevi efsanelere sıkı sıkıya bağlı olan Toki anneye verir. Üçüncü yaşlı olan Toki anne Ponyo’nun anlattıkları üzerine şüphelenir ve Ponyo’yu merak eder bakmak ister. Ponyo’nun insanı suratını gören Toki anne aşırı bir tepki verir ve efsaneden bahseder. *“Bu bir deniz kızı onu hemen denize at yoksa tsunami olur.”* der. Diğer yaşlıların saçmaladığını söylemesi üzerine *“Bir deniz kızı karaya vurduğu zaman ardından tsunami gelir. Bu çok eski bir efsanedir.”* der. Bunun üzerine Ponyo tarafından ıslatılarak cezalandırılır.

Toki annenin anlattıklarından Ponyo’nun bir ningyo olması ihtimalini akla getirir. Japon mitolojisinde ningyo (insan balığı), genellikle “deniz kızı” olarak tercüme edilir Japon

folklorundan balık benzeri bir yaratıktır. Eti lezzetlidir ve onu yiyen herkes olağanüstü bir ömre sahip olur. Ancak, bir ningyo yakalamanın fırtına ve talihsizlik getirdiğine inanılıyordu, bu yüzden bu canlıları yakalayan balıkçıların onları tekrar denize atmaları söylenirdi. Plajda yıkanmış bir ningyo, savaş ya da felakete ait bir alâmetti. Ponyo'nun karaya çıktığı andan itibaren olanlar Ponyo'nun bir ningyo olması ihtimalini güçlendirir. Ponyo insansı bir balık ya da deniz canlısı karakterinden çok insanlaşmış ve artık insan özellikleri taşıyan bir kahramandır. Yani tam anlamıyla bir antropomorfizm söz konusu değildir.

Ponyo'nun dönüşümünü evrime benzeten araştırmacılar olmuşsa da referans noktası olan deniz kızı mitolojisi ve Andersen'in deniz kızı masalındaki benzerliklerin yanında daha zayıf bir iddia olarak kalır. Dönüşüm ve değişim geleneksel masal arketiplerinden biridir.

Ponyo'nun Japon çocukları eğitmek ve ailelerine bağlamak için sıklıkla anlatılan meşhur Japon efsanelerinden Urashima-Taro ile bağlantısı olduğu sıklıkla dile getirilir. Efsane şu şekildedir:

“Urashima Taro fakir ve genç bir balıkçıdır. Denizde balık tutarken bir grup çocuk tarafından işkence gören bir kaplumbağa görür. Taro, çocuklara bir miktar para vererek kaplumbağayı kurtarır ve tekrar denize bırakır. Birkaç gün sonra Taro her zamanki gibi teknesinde balık avlarken, büyük bir kaplumbağa Taro'ya kurtardığı küçük kaplumbağanın denizin prensesi olduğunu ve adının Oto-hime olduğunu söyler. Kaplumbağa, Taro'ya ödül olarak solungaç verir ve onu derin denize, İmparator Ryujin ve Prenses Otohime'in yaşadığı su altı Ejderha Sarayı'na götürür.

Prenses ile evlenen ve üç gün boyunca denizin altında kalan Taro, ailesini özler ve vatan hasreti çeker. Ailesini görmek için eve dönmek ister. Prenses onu terk etmek istemez ve durdurmaya çalışır. Taro, ısrar ettiğindeyse, onu koruyacağını söylediği “tamate-bako” adında gizemli bir kutu verir. Ona kutuyu verirken, ne olursa olsun açmaması için onu uyarır.

Kıyıya ulaştığında Taro, evinin, ailesinin ve tanıdığı tüm insanların gittiğini ve yaşadığı yerdeki her şeyin değiştiğini görür. Etrafındakilere sorunca Urashima'nın bir zamanlar yaşadığını ama uzun süre önce denizde ortadan kaybolduğunu öğrenir. Taro olan biteni anlamak ve yardım çağırmak için Oto-hime'in kendisine verdiği kutuyu açar ve bir ihtiyara dönüşür. Bu olaydan sonra denizde sadece üç gün geçirmesine rağmen 300 yıl geçtiğini anlar.”

2.5.3.5. Sorumluluk, Sevgi ve Yardımlaşma



Resim 50: Sosuke ve Ponyo'nun sevgisi.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Sosuke	Fedakarlık, sevgi, özveri
İnsan	Gülümseyen Sosuke	İyilikten dolayı duyulan sevinç
Nesne	Yeşil kova	Bağlılık
Olay	Sosuke'nin Ponyo'yu itelemesi	Sevgi fedakarlık ister
Mekân	Tünel	Sevgiyi sımayan zorlukların başlangıcı, aşama arketipi

Karşıtlıklar Tablosu

Sevinç	Keder
Ayrılmak	Kavuşmak
Karanlık	Aydınlık

Sosuke Ponyo'nun yaşadığını görünce ağlar. Gözyaşı animelerde güçlü bir metaforudur. Kendilerini ıslak yani duygusal bir kültür olarak gören Japonların animelerinde gözyaşı sıklıkla yer alır. Bu sevinç hem sevgiden hem iyilikten dolayı duyulan sevinçtir. Yeşil kova bir çeşit sevgi ve bağlılık sözleşmesidir. Doğayla insan arasında barış nesnesidir. Sosuke'nin suyun içinde Ponyo'yu taşıması sevginin fedakarlık istediğini anlatır. Arkasından gelen karanlık tünel sevgiyi sımayan zorlukların başlangıcıdır. Sosuke'yle Ponyo'nun sevgisi türlü sınanmalardan geçecek ve sonunda sevgi kazanacaktır.

Sosuke'nin sevgisi, bakımı ve sorumluluk duygusu izleyiciler de empati yaratır Miyazaki yetişkinlerin unuttuğu fakat çocukların hep içinde yaşadığı masumiyet ülkesinden bahseder. Sosuke, Ponyo'yla ilk karşılaştığında daha soğukkanlıyken Ponyo'ya bağlandıktan

sonra öldüğünü düşününce gözyaşı döker ve artık Ponyo'nun yaşaması için her şeyi yapar. Miyazaki, sevgi hakkında bir söyleşisinde şöyle diyecektir:

“Sevginin her şeyin üstesinden geldiği sonucuna varabildiğimiz zaman, bir öykü yaratmak daha kolay olacaktır. Bir aksiyon filmi yapmak, eğer adaletin bizim tarafımızda olduğuna kanaat getirirsek ve tüm kötülüklerin diğer insanlara ait olduğuna, daha kolaydır. Eğer birinin yüce bir inanç uğruna her fedakarlığı veya özveriye tereddüt etmeden yapabileceğini söyleyebilirsek, hatta böyle bir inancın var olduğuna inanabilirsek, işimiz daha kolay olacaktır.” (Gürsoy, 2018)

2.5.3.6. İyi-Kötü, İyimsenlik-Kötümsenlik



Resim 51: İyimsenliğin ödüllendirilmesi, kötümsenliğin cezalandırılması.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Farklı bayraklar	Felaketlerin insanları birleştirici gücü
Durum	Küreklerin hep birlikte çekilmesi	Dayanışma
Doğa	Turnalar	Talih ve iyimsenlik
durum	Fujimato'nun ayı göstermesi	Karamsarlık
Durum	Ponyo'nun kızı ıslatması	Kibirin cezalandırılması
Durum	Toki annenin Ponyo'dan iğrenmesi	Kötümsenlik
Durum	Ponyo'nun Toki anneyi ıslatması	Kötümsenliğin cezalandırılması
Olay	El sıkışma	Doğa ve insanın anlaşması

Karşıtlıklar Tablosu

Yaşlı	Genç
Korku	Umut
İyimserlik	Kötümserlik
Dünyanın sonu	Dünyanın kurtuluşu

Ponyo'daki en büyük kötülük kötümserlik, umutsuzluk ve geleceğin daha iyi olacağına inanmamaktır. İyilikse iyimserlik ve her şeyin daha iyi olacağına dair umut etmeye devam etmektir. Yaşanan tsunami felaketinin ardından insanlar gemilere binerek neşeye yollarına devam ederler. Ağlayan sızlanan kimse yoktur. Oysa şehir neredeyse Cambrien dönemindeki antik denize dönüşmüştür. Her şeyin su altında kaldığını düşündüren sahnelerin sonrasında kurtarılmış insanların bir şenlik havasında yol alması ve birliktelikleri felaketler sonrası kendi kendini tedavi eden Japon birliktelik ruhunu temsil eder. Felaket sonrası manzaraya eklenen turnalar umudu ve iyi şansını temsil eder. Yaşanan bir felaketten sonra bunca neşe ve şenlik havası, umudu ve yeniden ayağa kalkmayı temsil eder. Bu sahneler felaketi karanlık bir şekilde betimlemez, adeta dünyanın sonu geldiğinde nasıl davranmalıyız sorusunun cevabını verir. (Napier, 2012)

Fujimoto'nun ayın dünyaya yaklaştığını göstererek kıyamet ve umutsuzluk manzarası çizmesi bütün olanlara rağmen felakete dönüşmez. Yakın tarihte Japon halkının yaşadığı savaşlar ve kayıplar karşısındaki tutum Miyazaki'nin filmlerine de yansır. Ponyo hedef kitlesi olarak okul öncesine de hitap eden bir anime olması nedeniyle de daha iyimserdir.

Miyazaki'nin, hiçbir kötü yeterince kötü değildir düşüncesi Ponyo'da da devam eder. Animedede kötü karakter Fujimoto'nun dahi hafifletici sebepleri vardır. Ponyo'nun babası Fujimoto filmin en kötü karakteri olarak görünür fakat kızını insanların zararlarından korumaya çalışmaktadır. Çünkü insanoğlu okyanusu kirletmiş kötü bir varlıktır. Fujimoto da eskiden insandır ve sırf bu yüzden insan olmaktan vazgeçmiştir. Bu yüzden tüm eylemleri Ponyo'yu ve denizleri korumak üzerine kurgulanmıştır. Fujimoto'nun amacı sevenleri ayırmak değildir, insanlara güvensizliktir. Ponyo onun hakkında "kötü biri" der ama yine de Fujimoto yeterince kötü biri değildir. Kötümser olduğu ve insanlıktan umudunu kestiği için kötüdür.

Yine animenin sonunda umut sembolü olarak büyücü ile Sosuke'nin el sıkışması insanlara karşı okyanusun öfkeli yanını temsil eden büyücünün saflığı ve umutlu bir geleceği temsil eden çocuklara güvenmesi ve inanmasını temsil eder. Film boyunca insanlara güvenme

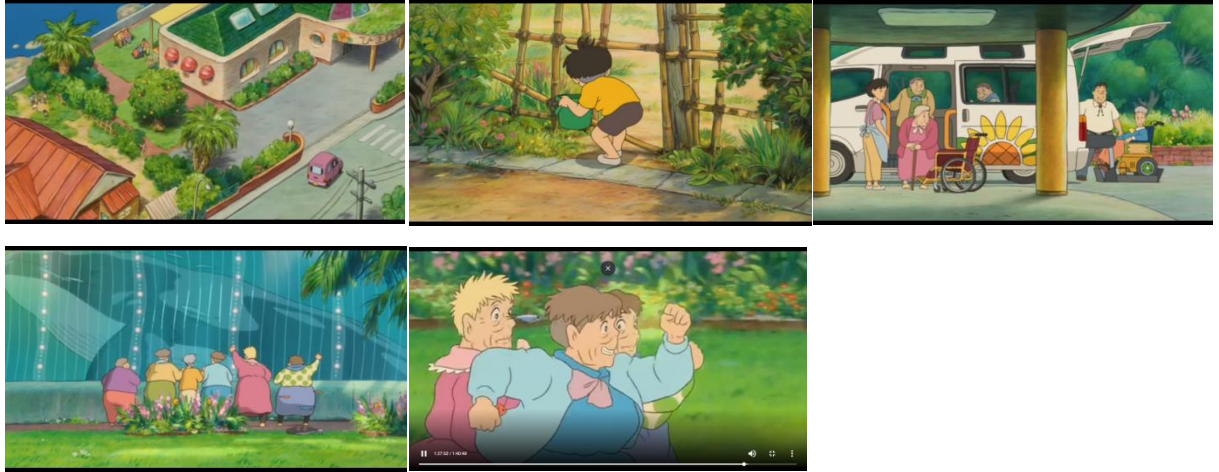
konusunda kötümser bir çizgi izleyen Fujimato biraz da deniz tanrıçası annenin baskısıyla iyimserlik çizgisine çekilir. Yani okyanusu kirleten insanoğludur ama bunu düzeltebilecek olan da yine insanoğlu olabilir mesajı verilir.

Annesine ulaşamayan çocuklar dahi ağlamamakta, umutla yol almaya devam etmektedir. Susan Napier, bu travmatik olay karşısında çocukların iyimserliğini ve olgunluğunu şaşırtıcı bulur. Yol hazırlığı yapmalarınıysa yetişkinlere has bir pragmatizm olarak yorumlar. (Napier, 2012)

Toki anne Ponyo'nun bir deniz kızı olduğunu söylediğinde hakikati söylemesine rağmen Ponyo'nun yüzüne püskürtmesiyle cezalandırılır. Ponyo'nun çirkin olduğunu söyleyen Toki annenin dışında kız çocuğu da aynı şekilde ıslatılır. Kibir ve kötümserlik cezalandırılırken sevgi, tevazu ve iyimserlik ödüllendirilir.

Sosuke'nin annesi üzüntüsünü yenmek için alkollü bir içecek olan biraya sarılır ve sarhoş olur. Miyazaki'nin diğer animelerinde rastlamadığımız alkollü içecek sahnesi okul öncesi grubun da hedeflendiği bir anime için şaşırtıcıdır. Onun depresif hâli babanın eve gelmediği sahnelerde evin dağınıklığıyla temsil edilir. Totoro'da da umutsuzluk hâli yine evin dağınıklığıyla sembolize edilmişti.

2.5.3.7. Sosyal İlişkiler ve Aile Bağları



Resim 52: Huzurevi ve yaşlılar.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Mekân	Huzurevinin mimarisi	Yaşlılıkla beraber gelen çocuksuluk
Mekân	Kreşin mimarisi	Çocukluğun bilgeliği ve Japon geleneğini aktarma
Açı	Huzur eviyle kreşin yan yana ve kuşbakışı görünüşü	Çocuklukla yaşlılığın hayat boyu yan yana olması

Mekân	İki bahçe arasından boşluk	Çocuklukla yaşlılık arasındaki nahif sınır
Araç	Engelli otobüsü	Dezavantajlı insanlara uygun teknoloji ve duyarlılık
Durum	Yaşlıların gençleşmesi	Ahret hayatına gönderme
Olay	Yaşlıların yarışması	Öldükten sonra hayallerine kavuşma
Alan	Deniz anasının içi	Tanrıçanın ilahi koruması iyimserliğin ödülü
Perspektif	Kreşle bakım evinin yukardan görünüşü	Çocuklukla yaşlılığın birlikteliği
Nesne	Bakımevine geçilen çitin boşluğu	İki dünya arasındaki kırılğan kapı
Renk	Bakımevinin ve kreşin rengi	Yin yang felsefesi

Karşıtlıklar Tablosu

Yaşlı	Çocuk
Yaşlılar evi	Çocuk yuvası
Yaşlılık	Çocukluk
Geleneksel	Modern

Sosuke'nin annesinin çalıştığı huzurevi renkli mimarisiyle daha çok modern bir kreş görünümündeyken hemen yanındaki Sosuke'nin kreşi daha geleneksel ve sade bir yapıdadır. Bu sanatçının rastgele bir seçimi olabilir fakat zıtlıkları bir araya getirmekten hoşlanan bir sanatçı için Yin Yang felsefesinin ürünü olarak yorumlanabilir. Huzurevinin bir butik otel havasında olması, liftli engelli aracı engelli dostu sosyal devlet felsefesine işarettir. Huzur evi çalışanlarının güler yüzü, şefkati, yardımseverliği olması gerektiği gibidir. Sorumluluk ve iş ahlakı kimi zaman kafaları karıştıracak kadar yüceltilir. Sosuke'nin annesi huzurevinde yaşlılar için iki küçük çocuğu uçurumun kenarındaki evde yalnız başına bırakır ve yardıma koşar. Eleştirmenler tarafından olumsuz bulunan bu durum Japon idealizmini ve iş ahlakını yansıtan çarpıcı bir örnektir.

Kreşle huzurevinin yan yana olması yaşlılıkla çocukluğun aslında yan yana olduğunu insanoğlunun yaşlandıkça çocuklaştığını da temsil eder. Çocuklarla yaşlıların uzak yaşadığı sanayileşme sonrası çekirdek ailelerde huzurevinin yanında kreşin olması karşıtlıkların uyumu olarak göze çarpar.

Yaşlıların tanrıçanın dev deniz anasının içinde boğulmadan bir akvaryumun içindeki balık gibi boğulmadan arada da baloncuk çıkararak durmaları deniz tanrıçasının koruması iyimserliğin ödülüdür. Sosuke origami hediye ettiği yaşlılarla konuşmuş ve onlar da buna çok sevinmişlerdi. Sadece Toki anne bu konuda huysuz ve kötümser davranmıştı. Toki annenin

söyledikleri doğru çıkmasına rağmen kötümserliğinden dolayı Ponyo tarafından yüzüne su püskürtülerek cezalandırılır.

Sevgi sınanmasının gerçekleşeceği deniz anasının dışında bekleyen Toki anne, Sosuke ve Ponyo'ya yardım etmiş ve büyücüye inanmaması konusunda uyarılmıştı. Filmin başından beri diğer yaşlılar daha çocuksu ve iyimser bir havadayken Toki anne daha karamsar ve gerçekçi bir çizgi izler. Sosuke'nin huzurevine geçerken kullandığı geçit yaşlılıkla çocukluk arasındaki kırılğan çizgiyi temsil eder.

Ponyo'nun babası Fujimato filmin kötü karakteri gibi görünse de aslında hem koruyucu ebeveyn figürü olarak Ponyo'yu korumaya çalışmakta; hem de doğal dengeyi korumaya çalışmaktadır. Zaman zaman Ponyo'nun çıkarları mı doğanın çıkarları mı sorusunu sormamıza neden olsa da; yine de koruyucu ebeveyn görüntüsü ağır basar. İnsanların dünyasını terk eden Fujimato bir balonun içinde sakladığı kızının insanların dünyasına karışmasından korkan bir ebeveyn görüntüsü çizerken, tanrıça annesi daha rahat ve özgürlükçü bir bakış açısına sahiptir.

Ponyo iki dünya arasında sıkışmış bir çocukluğu da temsil eder. Anneyle baba arasında, insanla balık arasında, karayla deniz arasında ama asla aileyle olan bağlarıyla insan olma arzusu arasında kalmaz. En başından beri verdiği özgürlük mücadelesini sonunda kazanır. Ponyo'da aile bağlarına önem veren geleneksel Japon kültürünün aksine sanayileşmiş ve modern parçalanmış aile görüntüsü vardır. Ponyo'nun anne babası ve Sosuke'nin çalışan annesi ve denizci olan babası ayrı dünyalarda ve sık sık çatışan ebeveynlerdir. Miyazaki bu parçalanmış aile tablolarını filmin sonunda uzlaştırır ve biraz da olsa yatıştırır. Baba Koiçi evine döner, baba Fujimato tanrıça anneyle mecburen de olsa uzlaşır.

2.5.3.8. Dinî Mekânlar ve Ritüeller



Resim 53: Dinî semboller.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Mimari	Tünel	Kahramanın geçmesi gereken maddi manevi eşik
Nesne	Jizu heykeli	Tanrısal koruma
Yazı	Japonca geç yazısı	Güven cesaret
Olay	Gemicilerin ellerini kavuşturması	Dua, şükür, korku

Karşıtlıklar Tablosu

Korku	Umut
Karanlık	Aydınlık

Filmde Totoro'daki veya Ruhların Kaçışı'ndaki gibi açık Japon inancı göndermeleri yok denecek kadar azdır. Sosuke'yle Ponyo'nun Sosuke'nin annesini aramak için çıktıkları yolculukta karşılaştıkları tünelin girişindeki Jizu heykeli bu sınırlı örneklerden biridir. Jizu heykeli yol kenarlarına çocukları ve yolcuları korumak için konulur. (Balaban, 2015) Terk edilmiş görünen tünelin kenarında yeşil ışık yanar. Bu da karanlığa rağmen çocuklara güvenli bir geçişi ima eder ve evrensel bir simgedir. Japonca geç yazısı da çocukları bu yolculukta yüreklendirme işaretidir. Balıkçıların tanrıça karşısında ellerini birleştirerek eğilmeleri ve dua etmeleri Şintoizm ve Budizm'de yer alan şükür ve tapınma ritüelidir. (Katar, 1998)

2.6. Gökteki Kale

2.6.1. Filmin Künyesi

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Senaryo: Hayao Miyazaki

Yapımcı: Isao Takahata

Görüntü Yönetmeni: Hirokata Takahashi

Müzik: Joe Hisaishi

Yapım Yılı: 1986

Tür: Aksiyon, Macera

Süre: 124 dakika

2.6.2. Filmin Özeti

Gökyüzündeki Kale, Ortaçağ Avrupasını andıran, hava korsanlarının zeplinlerin olduğu alternatif ve karma bir tarihte ve mekânda geçer. Filmin ana kahramanı olan Sheeta adında kız çocuğu sahip olduğu gizemli kolyeden dolayı hükümet ajanları ve ordu tarafından kaçırılmıştır. Kaçırıldığı hava taşıtını kolyeyi ele geçirmek için takip eden korsanların saldırması ile Sheeta kaçma fırsatı bulur. Fakat bu tehlikeli kaçış yolculuğuna dayanamaz ve hava taşıtından düşer. Düşerken boynunda asılı duran sihirli güçleri olan taş sayesinde Sheeta gökyüzünde yavaşça süzülür ve yere çakılmadan yavaşça iner. Düştüğü yer bir maden kasabasıdır. Bu kasabada yaşayan Pazu adında bir madenci çırağı gökyüzünden düşen ışığı yani Sheeta'yı fark eder ve kollarını uzatarak tutar ve evinde ağırlar.

Pazu hem öksüz hem de yetimdir, ustası ve ailesi onu himaye etmektedir. Madenin yanında bir barakada yaşamaktadır. Pazu'nun bir hayali vardır Bu hayal ona babasından kalmıştır: Herkesin sadece bir efsaneden ibaret olarak gördüğü ama babasının fotoğrafını çekebildiği Laputa şehrini görmek. Laputa şehri gökyüzünde gezen efsanevi bir kale görünümündedir. Pazu birgün Laputa'ya gitmek için kendi barakasinda bir uçak yapmaktadır. gökyüzünden düşen Sheeta'yı evinde ağırlar. Sheeta'nın kolyesinden dolayı özel biri olduğunu anlar ama sırrını çözemez. İşin tuhafı Sheeta da tam olarak kolyenin sırrını hatırlamamaktadır. Kısa sürede arkadaş olan iki çocuk korsan Dola ve tayfasından kaçmayı başarırlar fakat Korsan Dola ve tayfası onları yeniden bulur ve peşlerine düşer. Bu sırada hükümet adına çalışan ajanlar ve ordu da onların peşindedir. Çocuklar maden kasabasındaki ustasının ve mahallelerin yardımıyla kaçmayı başarırlar ve bir madene sığınrlar. Madende karşılaştıkları bilge adam onlara Sheeta'nın taşıdığı kolyenin özelliğini ve ailesiyle ilgili bazı

sırları anlatır. Sheeta, Laputa şehrinin insanlarından ve kolyesini elde etmek isteyenlerin niyeti çok da iyi değildir. Bu yüzden Sheeta'nın kolyesine iyi sahip çıkması gerekmektedir. Ne yazık ki Sheeta ve Pazu, Ajan Muska ve adamları tarafından kısa sürede yakalanır, Pazu hapse atılır, Sheeta da bir odada saklanır. Muska, Sheeta'yı Pazu'nun hayatı karşılığında ikna eder ve Laputa'nın yerini bulmak üzere Sheeta ile beraber yola çıkar. Pazu ise üzgün bir şekilde evine döndüğünde onu karşılayan Korsan Dola ve tayfası evini işgal etmiştir. Dola ve tayfasının amacı Laputa'ya ulaşip hazineleri ele geçirmektir. Bu yüzden yeniden Sheeta'nın ve Muska'nın peşine düşerler. Pazu da Sheeta'yı kurtarmak için onlarla beraber gider.

Muska ve adamları Golyat adı verilen devasa bir zeplinle Laputa'ya doğru yola çıkmadan önce Sheeta babaannesinin kendisine öğrettiği büyüü hatırlar. Bu büyü Muska'nın ve ordunun kullandığı askeri karargâhta bulunan bir zamanlar Laputa'dan düşmüş olan devasa robotu harekete geçirir. İnsansı robot karargâhı yakıp yıkmaya başlar. Kolyenin de aktifleşmesi sayesinde Laputa'nın yönünü bulan Muska artık kendisini hiçbir gücün durduramayacağına inanmaktadır. Fakat bu gücü kullanmak için Sheeta'ya ihtiyacı vardır. Beklenmedik bir şekilde Sheeta, Pazu tarafından kurtarılır ve Dola ve tayfasına katılır. Dola ve tayfasına karşı minnet duygusu içinde olan Sheeta ve Pazu aynı zamanda Laputa'yı da merak etmektedir. Dola ve tayfası Laputa'ya doğru yola çıkmışken Golyat'ın saldırısına uğrarlar. Çıkan fırtına sonrası gökyüzünde karşılaştıkları bir bulut kümesi Pazu ve Sheeta'yı ejderha yuvası adı verilen bulut kümesinin içindeki Laputa'ya sürükler. Uyandıklarında kendilerini Laputa'da bulan Pazu ve Sheeta gördükleri karşısında şaşkına döner. Terk edilmiş uygarlık olan Laputa; insansı robotların yaşadığı, mimarisiyle büyüleyen, kuşların ve sincapların da yaşadığı uçan bir adadır. Pazu ve Sheeta, Laputa'yı keşfe çıktıklarında Muska ve adamları da Laputa'ya ulaşır. Arkasından Dola ve çetesi Muska'ya yakalanır. Bütün bunlar olurken Sheeta, Muska ve adamlarına yakalanır. Pazu, Dola ve çetesini kurtarır ve Sheeta'nın peşine düşer. Kendi gizli amaçlarını gerçekleştirmek için orduyu atlatarak Sheeta'yı da yanına alan Muska, Laputa'nın gelişmiş teknolojisini dünyayı ele geçirebilecek ve yok edecek güçteki kristalini elde etmenin peşindedir. Sheeta'yı bu amacına ulaşmak için kaçırsa da Sheeta bu konuda ona yardımcı olmaz. Sonunda Sheeta'ya ulaşan Pazu, Sheeta'yı kurtarır ve Sheeta'yı babaannesinden kendisine miras kalan ama Sheeta'nın asla kullanmaması gereken yok etme büyüsunü kullanması konusunda ikna eder. Sheeta yok etme büyüsunü Pazu ile beraber kullandığında boynundaki kolye aktifleşir. Laputa'nın gelişmiş teknolojisi ve çekirdeğinde bulunan teknolojik bilgi parçalanarak yok olur. Muska ve adamları da bu sırada yok olur. Laputa'dan sağ salim ayrılan Pazu ve Sheeta, Dola ve çetesi ile beraber yola koyulur. Laputa özgür bir şekilde bilinmeyen bir geleceğe doğru yoluna devam eder.

2.6.3. Filmin Göstergebilimsel Analizi

2.6.3.1. Çeşitli Dinler ve İdeolojilerden izler



Resim 54: Babil kulesi ve Laputa.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Mimari	Antik şehirler	İlahi kitaplardaki Babil efsanesi
Nesne	Laputa fotoğrafı	Ütopyaya duyulan inanç,idealizm
Varlık	Rüzgâr üfleyen kadın	Rüzgâr tanrıçası

Karşıtlıklar Tablosu

Geçmiş	Gelecek
Gerçek	Gerçeküstü

Laputa hikâyesinin geçtiği coğrafya ve mimari açısından olduğu kadar referansları açısından da batılı bir izleyiciye tanıdık gelecek Japon olmayan unsurlarla doludur. Albay Muska'nın Hindu efsanesindeki Indra'nın Oku'na ve Sodom ve Gomora'ya gönderme yapması Laputa'yı Avrupa'ya açar.

Laputa, sadece dinî değil Miyazaki'nin hayatının çeşitli dönemlerinde etkilendiği ideolojilerden ve felsefelerden de izler taşır. Üniversitede Marksizm'den etkilenen Miyazaki işçi sınıfının hakları ve işçi sınıfını yaşadığı kasabayı görmek için İngiliz maden kasabası Galler'e gitmiştir. Miyazaki Laputa'ya başlamadan önce yaşadığı deneyimi bir röportajında şöyle anlatır:

“Madencilerin greviden hemen sonra Galler'deydim. Madencilerin sendikalarının işleri için en son mücadeleyi sürdürdüğünü gerçekten takdir ettim. Ve ben bu toplulukların gücünü filmimde yansıtmak istedim. Bu adamlara hayranım, tıpkı Japonya'daki kömür madencileri gibi hayatlarını kurtarmak için savaştıklarına hayran oldum. Kuşaklarımın

birçoğu madencileri bir sembol olarak görüyor; ölmekte olan bir mücadele veren bu adamlar artık gittiler.” (Ebert, 2002)

Bu ayrıntı filmin ahlakî yapısı hakkında fikir verir. Örneğin ailesi olmayan Pazu’yu ustasının ve kasabalıların sahiplenmesi sonrasında korsanların elinden kaçarken kasabalılardan gördükleri yardım tipik bir sınıf dayanışması örneğidir.

Gerçek dünya bir madenci kasabası görünümündeyken, filmin giriş jeneriğindeki minyatürvari çizimlere göre gökyüzündeki ütopyik ada Laputa oldukça farklıdır. Aslında zamanında Laputa halkı da madenlerle ilgilenmişlerdir fakat bunlar bir çeşit büyüyle korunan çok değerli madenlerdir. (Miyazaki, 1986)

Giriş gravürlerinde gösterilen kulelerin bir benzerinin resmi Pazu’nun barakasının duvarında asılıdır. Pazu herkesin ütopya olarak gördüğü bu adaya inanmaktadır. Film boyunca Pazu bu fotoğrafa duyduğu inançla motive olacaktır. Bu fotoğraf Pazu’yla babası arasında gizli bir sözleşme gibidir. Pazu’nun hayalinin peşinden gitmesi ve bunun için evinde bir çeşit planör üretmesi Miyazaki’nin uçan taşıtlar ve uçma sevdası kadar Japon ruhunu ve idealizmini de yansıtır. Japon ruhu, daima gelişmeci ve bütünsel olmayı, atalara vefayı, daima çalışkanlığı gerektirir. (Güvenç & Otkan, Japon Eğitimi, 1998) Miyazaki’nin diğer çocuk kahramanları da Pazu gibi idealisttir. Çoğu zaman bir yetişkin gibi olgun davranıp sorunların çözümüne odaklanır.

Filmin açılış sahnelerindeki Loenarda Da Vinci’nin ahşap helikopter çizimlerini andıran uçan makineler Miyazaki’nin göksel vizyonu ile uyumludur.

Filmin giriş minyatüründeki yukardan görünen kule biçimli antik şehirler, ilahi kitaplardaki Babil efsanelerine gönderme yapar. Aynı zamanda bu kuleler, Yaşlı Pieter Bruegel’in Babil Kulesi tablolarını andırır. (Çimen, 2014) Babil’in adının Tevrat efsanelerinde fahişe olarak geçerken, Laputa adının da fahişe anlamına gelmesi dikkat çekicidir.



Resim 55: Yaşlı Pieter Bruegel-Babil kulesi tabloları (1562)⁴

⁴ Üç kutsal kitapta da, çeşitli efsanelerde de bahsi geçen Babil Kulesi, yüzyıllar boyunca birçok sanat eserine ilham vermiştir. Bunlardan biri de Alman Rönesansı’nın öncü isimlerinden biri olan “Köylü” lakaplı Yaşlı Pieter Bruegel’e aittir. Hassas ve bilinçli bir sanatçı olduğu ve yapıtlarında köylüleri çok iyi betimlediği için kendisine

Mimari anlamda Yunan, ortaçağ, Gotik mimariyi bir araya getirerek melez bir yapı oluşturan yönetmen inançlar, mitler ve efsaneler açısından da bunu yapmakta bir beis görmemiştir. İncil'in yaratılış on birinci bölümünde (İncil: Hıristiyan Kutsal Kitabı, 2019) insanların tanrıya ulaşmak için Babil kulesini yaptıkları, sonrasında cezalandırıldıkları ve dünyanın dört bir yanına dağıtıldıkları anlatılır. Babil şehri ve büyü ilmi arasındaki ilişki Kuran-ı Kerim'in Bakara suresinin 102. ayetinde de yer alır.

Laputa halkı da kadim büyüyle ilgilenmiştir. Sheeta annesi ve babaannesinin büyü bildiğini ve kendisine öğrettiğini hatırlar. Fakat Sheeta'ya yok etme büyüünü öğrettikleri hâlde kullanmamasını öğütlemişlerdir.

Muska büyüü kötü amaçlarla kullanmaya çalışmaktadır. Sheeta'nın kolyesinden çıkan ışığa eski bir kitapta gördüm kutsal ışık demesi tesadüf olmasa gerektir. Son sekanslardan birinde: “*Bu Sodom ve Gomore'yi yok eden ateş.*”, demesi ilahi kitaplara açık bir göndermedir. Bu ve benzeri sahneler Miyazaki'nin tek tanrılı dinlere ve onların hikâyelerindeki referansları iyi bildiğini gösterir.

Babil efsanesinin Tevrat'ta geçen diller teorisini de doğuran bölümüne göre insanlar tek dili konuşuyordu bir arada kalmak için bir kule inşa ettiler. Tevrat'a göre rab onları kibirlerinden ötürü dağıttı. Laputa halkının neden dağıldığı ve yeryüzüne indiği filmde muammadır.

Miyazaki tek tanrılı dinlerin hikâyelerinin yanında Hint efsanelerinden de faydalanmış ve kurmacasını oluşturmak için bunları malzeme olarak kullanmaktan çekinmemiştir. Örneğin Muska Sodom ve Gomore'yi yakan ışık demekle yetinmez. Ramayana'da geçen indranın oku der. “Ramayana”, M.Ö. 4. yüzyılda yazılmış, bir Prince Rama ve karısı Shita Hakkında bir hikâye olan bir Hindu destanıdır. Indra, gökgürültüsü ve yağmur yağdıran bir Tanrı'dır. İnsanları cezalandırmak için aydınlatma gönderiyor ve buna ‘Indra'nın oku’ deniyor. Baş kahramanımızın adı Sheeta'dır ve Muska onu kendisine eş olarak gördüğünü söylemekten çekinmez.

Filmin giriş gravürlerindeki bulutları üfleyen kadın tanrıça, rüzgâr tanrıçasını sembolize eder.

bu lakap yakıştırılmıştır. Kaynaklarda, kesin olmamakla birlikte 1525 yılında Hollanda'da Kuzey Brabant'ta doğduğu, 1552-1553'te İtalya'da kaldığı belirtilmektedir. Huxley onu “bir antropolog ve toplum filozofu olarak yorumlarken Venturi onu “trajedi komedi ozanı” ilan eder. İtalyan Rönesans'ını iyi bilen ve bu özelliğine Kuzey'e özgü ahlaki değer de yükleyen ressamın eserlerine, Ortaçağ ile Rönesans, Reform ile doğa felsefesi, ahlaki yaşamla yaratıcı özgürlük sentezlerini açığa çıkardığı söylenir. Ressamın dinsel bir mitten yola çıkarak insanlık komedisinin alaylı betimlemelerinden biri olduğu kabul edilen, 1563 yılında yaptığı “Babil Kulesi” adlı iki yapıtı da bu türden bir örnektir. (Babil Kuleleri, 2019)

2.6.3.2. Seçilmiş kurtarıcı çocuk düşüncesi



Resim 56: Seçilmiş çocuk Sheeta.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İnsan	Sheeta	Kurtarıcı mesih çocuk inancı
Nesne	Kolye	Mucize, büyü
Olay	Kolyenin parlaması	Zor durumda gelen ilahi yardım
İnsan	Pazu	Seçilmiş kişinin yardımcısı
Durum	Sheeta'nın ağırlaşması	Seçilmiş kişinin aynı zamanda fizik dünyaya ait sıradan bir varlık olması
Konuşma	Muska'nın eski bir kitapta yazıyordu demesi	Eski Ahit ve Muska'nın Yahudiler gibi kendisini seçilmiş ve dünyanın hâkimi görmesi
Durum	Sheeta'nın büyüleri Muska'ya söylememesi	Kötülerin kadim bilgileri hak etmediği düşüncesi

Karşıtlıklar Tablosu

Yaşlı	Genç
Sıradan	Mucizevi
Kötü	İyi

Seçilmiş kurtarıcı insan figürü Sheeta karakterinde kendini hissettirir. Sheeta Laputa halkındandır ve iyilere ve kötülere göre boynundaki büyü kolyesiyle kutsal bir misyonu vardır. Kolye Sheeta olmadan tek başına gücünü göstermez. Ve göklerden gelen kolyeyle birlikte yavaşça Pazu'nun kollarına düşen Sheeta, kolyenin etkisindeyken yani Sheeta zor durumdayken bir tüy gibi hafifken kolye etkisini yitirince birden ağırlaşır ve Pazu onu taşımakta zorlanır.

Onu evinde ağırlayan Pazu, kendisi gibi sıradan biri olduğunu görünce “*Rahatladım, gökten düştüğün için seni bir melek sanmıştım.*” der. Sheeta’nın nasıl düştüğünden ve kurtulduğundan haberi yoktur. Şaşkınlıkla “*Sence beni ne korudu?*” diye sorar. bunun üzerine Pazu kolyeyi ister ve bir deneme yaparak kolyeyi takıp kendisini aşağıya atar ve çakılır. Burada bir kez daha kolye ve Sheeta ilişkisi vurgulanır. Sheeta “*Bu kolye nesillerdir aileme ait.*” diyerek büyü ve seçilmiş kişi olması arasında bağlantı kurar. Sheeta büyükannesinin kendisine öğrettiği büyüleri sıralarken “*Bir şeyleri bulmak için ve asla kullanmamam gereken bir büyü.*” diyerek yok etme büyüünden bahseder. Bu büyü filmin referanslarıyla ilgili bölümü anlattığımız Babil efsaneleri ve Kuran’ı Kerim’de anlatılan Harut ile Marut adlı iki meleğin kıssasını akıllara getirir.⁵ Çünkü Harut ile Marut, Babil halkına büyüü öğretmiş fakat kötü amaçlarla kullanmamaları öğütlemiştir. Kötü karakter Muska bu büyüü kötü amaçla kullanmayı planlamaktadır ve en nihayetine büyüü kötü amaçla kullanmak isteyen Muska yok etme büyüünün ışığından dolayı kör olmakla cezalandırılır ve Laputa’nın fazlalıklarıyla birlikte atılır. Bu olayla birlikte yine İncilde yer alan Cebrail’in kanatlarını açması ve ışık saçarak kör etmesine gönderme yapılır. (İncil: Hıristiyan Kutsal Kitabı, 2019) Pazu’nun Sheeta’ya *seni melek sanmıştım*, demesiyle de bu sembolizm güçlendirilir.

Sheeta, hapis tutulduğu askeri karargâhta babaannesinden kalan büyüü hatırlar. Babaannesi dizinin dibine oturttuğu küçük Sheeta’ya aile geleneği olan büyüleri öğretir ve bunları nerelerde kullanması gerektiğini de öğretir. Bu bilgidен anlarız ki Sheeta’nın ataları büyüyle ilgilenen ve hayatlarındaki pek çok sorunu kadim büyü bilgisıyla çözen bir halktır.

Miyazaki’nin diğer filmlerinde de büyüü güçler vardır ama bu gücünü doğadan alan ve sadece insandan kaynaklanan bir büyü değildir. Sheeta’nın büyüü her ne kadar doğal bir madenin doğal gücünden kaynaklanıyor gibi görünse de belli ritüellere ve kelimelere sahip insan etkisiyle açığa çıkan aile yadigarı öğrenilmiş bir büyü bilgisidir. Kelimelerle sözlerle büyüü cümlelerle yapılmış bir büyü çeşidine diğer filmlerde rastlamayız. Bu da ilahi dinlerdeki büyü inancını çağırıştırır.

Sheeta büyüü sözleri hatırlayınca kolye ve robot etkinleşir. Muska “*Eski bir kitapta yazıyordu bu gördüğüm kutsal ışık*” der. Bu da Sheeta’nın kutsal ışıktan da eski kitaptan da

⁵ Bakara Suresi 102. ayet: Tuttular da Süleyman mülküne dair şeytanların uydurup izledikleri şeyin ardına düştüler. Halbuki Süleyman inkâr edip kâfir olmadı, lakin o şeytanlar kâfirlik ettiler; insanlara sihir öğretiyorlar ve Bâbil’de Harut ve Marut’a, bu iki meleğe indirilen şeyleri öğretiyorlardı. Halbuki o ikisi “biz ancak ve ancak sizi denemek için gönderildik, sakın sihir yapıp da kâfir olmayın!” demeden kimseye bir şey öğretmezlerdi. İşte bunlardan karı ile kocanın arasını ayıracak şeyler öğreniyorlardı. Fakat Allah’ın izni olmadıkça bununla kimseye zarar verebilecek değillerdi. Kendi kendilerine zarar verecek ve bir fayda sağlamayacak bir şey öğreniyorlardı. Yemin olsun ki, onu her kim satın alırsa, onu alanın ahirette bir nasibi olmayacağını da çok iyi biliyorlardı. Hakkıyla bilselerdi, uğruna canlarını sattıkları şey ne çirkin bir şeydi.

haberi yoktur. Kolyeyle beraber nasıl bir güce sahip olduğundan habersizdir. “Kutsal ışık mı?” diyerek şaşkınlığını belirtir. Muska açgözlülükle “Nasıl bir büyü bu, gizli kelimeleri söyle bana .“ dese de Sheeta ona yardımcı olmak istemez.

Sheeta'nın da Nausica gibi bir prenses olması seçilmişliğinin ilahi kaynaklı değil de monarşik veya aristokratik yapılarda olduğu gibi aileden gelen bir üstünlük olduğunu gösterir. Nitekim Budizm'in kurucusu Buda da bir prenstir. Seçilmiş kurtarıcı kişi miti gerçek bir kötü olan Muska'nın varlığıyla tartışmaya açılır. Dünyayı hangi gücü elinde bulundurursa bulundursun -mucize, büyü, maden- bir aile ya da grup yönetmemelidir. Muska da kendisini seçilmiş kişi olarak görmekte fakat bu seçilmişliğini dünyayı ele geçirmek için kullanmayı düşünmektedir. Ailesinden gelen büyü vs güçleri zamanla hatırlayan ve sıradan olmayan geçmişiyle yüzleşen Sheeta ise sahip olduklarının tam olarak neye tekabül ettiğini öğrendiğinde bile dünyayı, Laputa'nın hazinelerini veya güçlerini ele geçirme hayalleri kurmamaktadır.

Filmin son sekanslarında Laputanın uçması ve Sheeta'nın onu uzaktan izlemesi onun kurtarıcı ve seçilmiş çocuk rolünü barıştan ve sevgiden yana kullandığını gösterir. Japon ahlakı samuray kültürüne rağmen barışçıl bir ahlaktır. Bu sahneler Şotoku Taişi'nin “Hayattaki tek rehberin; dirlik, düzenlik ve barış olsun.” (Güvenç & Otkan, 1998) sözünün ütöpik dünyadaki karşılığıdır. Miyazaki ülkesinin yaşadıklarını derinden hisseden bir sanatçı olarak toplumların kendi kaderlerini belirleme hakkına sahip olduğu fikrini Laputa'da seçilmiş kişi miti üzerinden anlatır.

2.6.3.3. İyilik-Kötülük Meselesi



Resim 57: İyilerin ve kötülerin savaşı.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Mekân	Gri karargâh	Kötülüğün sembolü
Nesne	Asker postalı	Ordu
Açı	Asker postalı arasından görünen karahindiba	Kötülerin kabalığına karşı iyilerin nahifliği
Durum	Sheeta'nın süslü kıyafetler reddetmesi	Kötülerin açgözlülüğü yanında iyilerin ahlaklı tercihi
Nesne	Topraktaki toprak renkli robot	Teknolojinin insan doğasına bağlı pasif kötülüğü
Nesne	Gri ışık altında robot	Teknolojinin kötülerin niyetlerine alet olması
İnsan	Dola ve oğulları	Yin Yang felsefesi: zıtlıkların uyumu

Karşıtlıklar Tablosu

İyi	Kötü
Gösterişli	Sade
Kaba	Naif
Açgözlü	Kanaatkâr

Askeri karargâh gri ve puslu hâliyle kötülüğü ve karamsarlığı temsil eder. Gri ve puslu aynı zamanda hava tekinsizliği ve kötülerin planlarını işaret eder. Pazu'nun atıldığı zindandan dışarıya açılan küçük pencerenin önünde karahindiba çiçekleri açmıştır ve askeri bir birlik duvarın önünden geçerken kamera postallara hemen arkasından daha yükseğe odaklanır ve Pazu'nun oradan kurtulmasının imkânsızlığının yanında, kötülerin duygulara sevgiye yer vermeyen kabalığının altı çizilir.

Muska Sheeta'ya prenses elbiseleri ve her kızın hoşlanacağı türden kıyafetler teklif eder fakat Sheeta bunları kabul etmeden sade beyaz elbisesiyle kalır. Muska'nın işi göz boyamak ve Sheeta'yı yanına çekmektir. Aynı zamanda filmin ilerleyen sahnelerinden de anlaşılacağı üzere kristalin gücünü etkin bir şekilde kullanabilmek için Sheeta'nın kadim büyü bilgisine muhtaçtır ve Sheeta'yla beraber tahtın varisi olma gibi bir planı da vardır. Fakat iyi karakter Sheeta, süslü püslü kıyafetler ve zenginlik yerine sevgiyi, vefayı ve ahlaklı olanı tercih eder.

Muska karakteri Miyazaki'nin en net kötü karakteridir denilebilir. Filmlerinde genelde net kötü karakterler kullanmaktan kaçınan (Öztekin, 2011) Miyazaki'nin en kötü karakteri olan Muska'nın iyi olabileceğine dair hiçbir umut vaat etmez. Filmin sonunda da her kötü gibi cezasını bulur. Dola ve çetesi iyileşirken Muska asla iyileşmez ve kötülüğü temsil

gücünü kaybetmez. Kötü karakter söylemleri kıyafetleri ve tavırlarıyla kapitalist ve sömürgeci Batılı insanı temsil eder.

Robotlar Laputa'da iyi ve kötü olarak keskin bir tarafta yer almazlar; daha çok nötrdürler. Daha çok kendilerine yüklenen misyona göre gidişatlarını belirlerler. Bu da Miyazaki'nin teknolojinin kendisini değil insanların onu kullanma biçimini eleştirmesidir. Zaten filmlerinde en az bir karakter, uçaklarla veya teknolojik şeylerle ilgilenir ve bu karakter genelde iyi bir karakterdir.

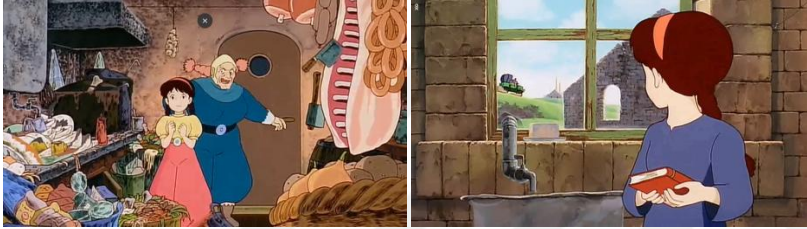
Robotlar insansı özellikleriyle daha çok kadim Laputa halkının doğa canlısı olduğu zamanlara ve kadim Laputa halkının asıl değerlerine uygun bir görüntü çizerler. Muska'nın ele geçirdiği Laputa robotu Sheeta'nın seçilmiş çocuk misyonunun farkındadır ve askeri karargâhı yakıp yok etse de Sheeta'yı ölümüne savunur ve korur. Öte yandan Sheetayla Pazu'nun Laputa'ya ilk adım attıklarındaki sahnelerde yer alan dost canlısı robot Sheetaya bir çiçek uzatır ve onlara yol gösterir. Sheeta'nın atalarıyla bağlantı kurmasını sağlayan en gerçek aktör bu insansı robotlardır ve göğüslerinde bir kalp gibi Laputa krallığının amblemini taşırlar. Robotların kibarlığı yanında insanların doğaya ve insanlara kabalığının karşıtlığı dikkat çeker. Mekanik insanlara rağmen ruhsal robotlar izleyicide şaşkınlık uyandırır. (Odel & Le Blanc, 2011)

Dola filmde bir korsanken ilerleyen sahnelerde bir büyükanne rolü üstlenir çocuklar için. Bu da Miyazaki'nin iyi ve kötü insan karakterinin net olmaması misyonuna uyar. Dani Cavallaro: "Miyazaki'nin insanların tamamen iyi ya da kötü olduğuna dair basit bir görüşü olmadığını" (Cavallaro, 2006) savunur. İnsanlar doğru koşullar gerçekleştiğinde en iyi özelliklerini ortaya koyabilirler.

Dola karakterinin şahsında yönetmen insanların yaratılıştan getirdikleri bazı özellikleri tamamen yok edebileceklerine inanmadığını da vurgular. Pazu ve Sheeta, Laputa'nın zenginlikleriyle ilgilenmezken Dora ve çetesi korsan karakterlerine uygun davranıp hazinelerden çalmayı ihmal etmezler. Bunu huylu huyundan vazgeçmez prensibince ele alabileceğimiz gibi iyi karakterlere yardımcı oldukları için ödüllendirildikleri şekilde de yorumlayabiliriz. Sheeta karakteri belirgin bir şekilde Dora ve çetesini etkileyecek ve iyilik, nahiflik, kibarlık, fedakarlık gibi değerlerle dönüştürecektir; ya da zaten var olan bu özelliklerini onlara hatırlatacaktır. Bunun yanında Muska, asla değişmez ve dönüşmez. Değişip dönüşen kötü karakterler ödüllendirilir, değişip dönüşmeyenler cezalandırılır. Bu görüşe göre hayat herkese iyi veya kötü olmak için eşit şartlarda imkânlar sunar.

Miyazaki, iyilerle kötülerin savaşını resmederken “İyi bir insan nasıl olur?” sorusunun cevabını da net bir şekilde verir. İyi insan dünyanın gösterişli hazinelerine ve güce önem vermez, iyi insan sadedir, iyi insan temizdir, sevgiyi, dostluğu ve bağları gerçek zenginlik olarak görür. Kötülerin feraseti yoktur, hırsları görüşlerini daraltır, iyiler ileri görüşlü ve temkinlidir. Kötüler çıkarları uğruna her yolu mubah sayarken iyiler yöntemi önemser. Kötüler ellerindeki güçleri kendi çıkarları için kullanırlarken iyiler ellerindeki güçleri sadece insanlığın ortak çıkarları için kullanırlar. Kötüler zenginken zenginlik peşindeyken, iyiler ya fakir; ya da zenginliği önemsemeyen insanlardır. Bu önemsememe kalben ve zihnen saf ve temiz olma hâinden kokorodan kaynaklanır. (Güvenç, 2010) Kötüler kaba sabayken iyiler nahif ve duygusaldır.

2.6.3.4. Temizlik, çalışkanlık, sorumluluk



Resim 58: Temizlik ve arınma.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Mekân	Mutfak	Kahramanın olgunlaştığı yer
Durum	Mutfağın oldukça kirli olması	Kahramanın sınıdığı zorlukların derecesi
Durum	Sheeta'nın yemek yapması	Çalışkanlık, sorumluluk
Nesne	Sabun su havlu	arınma

Karşıtlıklar Tablosu

Kirli	Temiz
Dağınık	Düzenli
Erkek	Kadın

Miyazaki, filmlerinde dikkat çeken temizlik ve kirli bir yeri temizleme tek başına temizlik değildir aynı zamanda büyüme ve olgunlaşmaya hizmet eder. Kahramanın zorluklarla sınıdığı, büyüdüğü, başarmanın tadını aldığı ve kendini ispatladığı bir eylemdir temizlik. Laputa'da Muska'nın verdiği kıyafetlere yaklaşmazken Dola'nın verdiği korsan kıyafetlerini hemen benimseyen Sheeta'nın ilk görev yeri de oldukça kirli bir mutfaktır. Mutfağın kirliliği abartılarak kahramanın temizlemedeki başarısıyla önemli bir mesaj verilir.

Sheeta da bu işin hakkından gelir ve büyüdüğünü pek çok zorluğun üstesinden gelebileceğini ispatlar ve en sonunda yemek yaparak herkesin karnını doyurması, bunu yadırgamaması cinsiyet eşitliğinin ve rollerin tartışıldığı günümüz için oldukça dikkat çekicidir.

Öte yandan herkesin çekindiği Dola karakteri kaptanken kocası daha geri planda ve oldukça siliktir. Toplumsal roller açısından Miyazaki kahramanlarına erkek bakış açısıyla bakmaz fakat temizlik işinde kızların iyi olabileceği tamir işlerinde de erkek çocuklarının iyi olabileceği mesajını vermekten kaçınmaz. (Cavallaro, 2006)

Pazu'nun derme çatma kulübesinde kurduğu düzenli hayat, hazırladığı fakir ama özenlidir. Kahvaltı ve pencere önündeki çeşme, sabun, havlu ayrıntısı Japon kültüründeki minimalist ve temizlik merkezli anlayışın ipuçlarını verir. Bunun bir benzeri görüntü Ponyo'daki kovaya su doldurma sahnesinde bahçede de görünür. Bunlar küçük ama akılda kalıcı ayrıntılardır. Zira kahramanlar düzen ve temizlik sayesinde işlerine odaklanıp yeni başlangıçlar yaparlar.

2.6.3.5. Atalara Saygı



Resim 59: Sheeta geçmişi hatırlıyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Kolye	Gelenek, geçmiş,atalara saygı
Olay	Ninenin büyü öğretmesi	Geleneğin aktarılması şifahi kültür zamanları
İnsan	Pom amca	Kadim zamanlardan haberdar kültür taşıyıcısı bilge
Mekân	Terkedilmiş maden	Yer altına çekilmiş kadim doğa maneviyatı
Nesne	Anıt mezar	Doğanın atalarla uyumu ve doğaya sahip çıkması

Doğa	Çiçekler	Atalara saygı ve vefa
Nesne	Sheeta'nın kadim yazıları unutulması	Tarihsel hafızadan kopuk nesiller
Durum	Robotun çiçek sunması	Sheeta'ya geçmişini hatırlatma
Nesne	Muska'nın elindeki kitap	İlahi kitaplara gönderme
Durum	Muska'nın kadim dili bilmesi	Egemen güçlerin dini sömürerek dünyaya hâkim olma düşüncesi

Karşıtlıklar Tablosu

Geçmiş	Şimdi
Yaşlı	Genç
Karanlık	Aydınlık
Unutmak	Hatırlamak
Vefa	Nankörlük

Şintoizm'in temel ilkelerinden olan atalara saygı kültürü, Miyazaki'nin filmlerinde önemli bir yere sahiptir. Laputa'nın ana kahramanı olan Sheeta'nın atalarıyla bağı ona kalan kolye ve kırık dökük hatırlayabildiği hatıralardır. Bunun dışında kimsesi kalmamış öksüz ve yetim bir çocuktur. Kahraman çocuk mesih çocuk kurtarıcı çocuk mitine uygun olarak yalnızlaştırılmıştır. Pazu da aynı şekilde kimsesizdir, anne ve babası yoktur. Pazu'nun Sheeta'dan farkı az da olsa onu sahiplenen ustasının ailesi ve kasaba halkı vardır. Sheeta bu konuda ilk başlarda daha talihsiz bir görüntü çizer, düşmanı çoktur ve Pazu'yla karşılaşana kadar kimsesi yoktur. Pazu onun hem kurtarıcısı hem de ailesi olur. Sonrasında adım adım madenci ve ailesi, kasabalılar Pom amca en nihayetinde Dola ve çetesi, Sheeta'nın ailesi olacaktır.

Ama yönetmen Sheeta'yı bu sevgi ve sahiplenme bağlarıyla bir aile sahibi yapmakla yetinmez. Ona köklerini hatırlatır. Sheeta yeni nesil bir Laputalı olarak belki de Laputa'nın son iyi temsilcisi olarak geçmişte atalarının yaptığı hataların düzelticisi ve kadim Laputa kültürüne dair iyi değerlerin taşıyıcısı olma konumundadır aynı zamanda. Bu düşünce Sheeta'nın Laputa'yı terk etmesiyle kesintiye uğrasa da önemli olan Laputa'nın kendisi değil temsil ettiği doğa dostu ütopyadır.

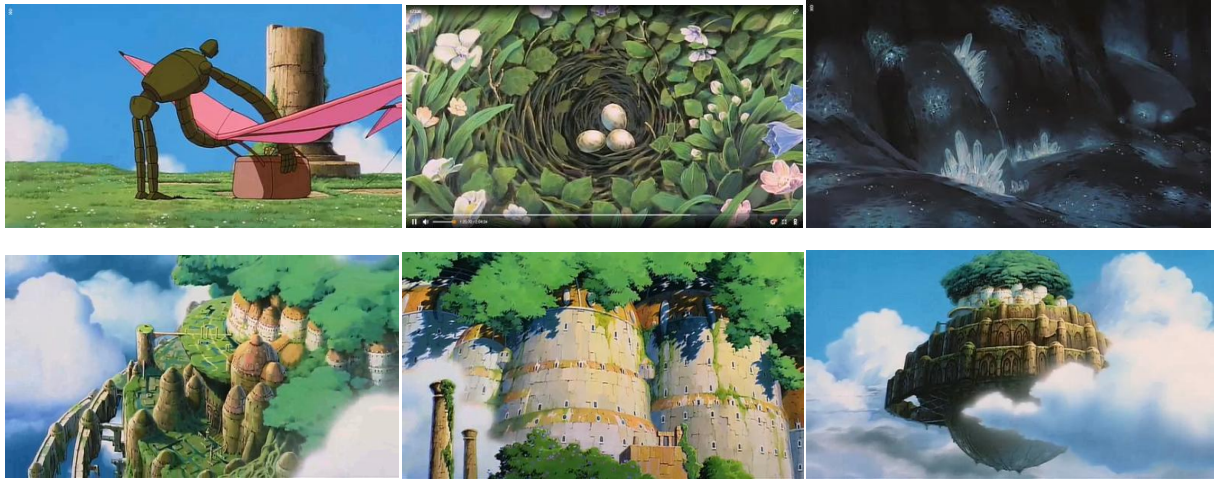
Sheeta Pazu'nun duvarında Laputa'nın fotoğrafını gördüğü andan itibaren içinde geçmişine dair bir şeyler uyanır ve bundan sonraki her adım onu atalarına adım adım yaklaştırır. Yoğun mücadelelerden sonra Laputa'ya ulaştığında ise filmin zirve anlarından biri atalarına ait unutulmuş yazıların olduğu bir anıt mezarın başında yaşanır. Laputa'nın kadim zamanlarından kalma bir robot ona atalarına sunması için bir çiçek getirir ve Sheeta ağlayarak

çiçeği kabul eder. Napier, teknoloji konulu mecha animelerde shoju karakterlerin nahifliğinin bu mekanikliği yumuşatmak için kullanıldığını öne sürer. (Napier, 2008)

Ağacın önündeki anıtın hemen altında çiçekler doğaya vefayı gösterir. Bu çiçekleri düzenli olarak koyan insansı robottur. Anıt mezar sadece Sheeta'nın atalarının değil Bir zamanlar teknolojisiyle terkedilen Laputa'nın temsil ettiği ütopyanın mezar taşıdır. Pazu şapkasını çıkarmış Sheeta ise ellerini bağlamıştır. Bu hareket yalın hâliyle saygıyı temsil eder. (Odel & Le Blanc, 2011) Ağacın yanında yosun ve çiçeklerle çevrili robot enkazı doğaya yenilen teknolojiyi temsil eder. İnsansı ve doğa dostu robotun Sheetaya çiçek uzatması ise sadece Sheeta'nın bir bayan olmasından kaynaklı değil, Sheeta'nın atalarının 700 yıl önce terk ettiği geçmişine göstermesi gereken vefayı ve kökenlerini temsil eder. Sheeta'nın kaledeki robotla kurduğu bağ sonrasında bahçıvan robotla yaşadıkları ataları anma ve vefa ile ilgilidir. Sonrasında Sheeta yeniden Pazu'nun yanına dönecektir.

İyiliği temsil eden baş kahramanlarda atalara saygı ve vefa gibi değerler varken kötü veya kısmen kötü karakterlerde atalara saygı veya vefa gibi değerlere rastlanmaz. Mesela Muska da görünüşe göre Laputalıdır ama atalarından kalan adanın doğasıyla veya geçmişiyle ilgilenmez. Onun için önemli olan Laputa'nın sahip olduğu güçtür bu güç onu dünyanın hâkimi yapacaktır. Laputa'nın kadim dilini öğrenmesi ve Sheeta'yla Laputa krallığının başına geçmek istemesinin nedeni bu hırs ve gözü dönmüştüktür. Muska, dünya üzerindeki egemen güçlerin, özellikle de sosyalizmin yıkılmasından sonra Amerika'nın tek kutuplu küresel yayılcılığının temsilidir.

2.6.3.6. Çevre Ahlakı ve Ekosentrizm





Resim 60: Laputa ve doğal güzellikleri.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Çevreci robot	Teknolojinin sadece doğaya hizmet etmesi gerektiği düşüncesi
Doğa	Kuş yuvası	Korunması gereken ekolojik denge
Doğa	Maden	Kötülerin eline geçmemesi gereken gizil güçler tek başına ne iyi ne kötü olan zenginlikler
Mekân	Laputa	Doğa insan ve teknolojinin uyumlu birlikteliğinin ütopyik varlığı
Durum	Laputa'nın uçması	İnsanlarının elinin ulaşamayacağı güç
Mimari	Laputa'nın çekirdeği	İnsan eliyle oluşturulmuş bilgi ve teknolojinin karanlık yüzü
Doğa	Orman	Doğanın kadim bilgeliği ve istila edebilme gücü
Mekân	Ormanı kaplayan taş duvar	İnsandan doğaya bakış
Nesne	Saydam pencere	Doğadan insana bakış

Karşıtlıklar Tablosu

Büyük	Küçük
Doğa	İnsan
Karanlık	Aydınlık
Makine	İnsan
İçeri	Dışarı
Doğal	İnsan yapısı

Miyazaki'nin dinî anlamda Şintoizm, Budizm gibi Japon dinlerinin ritüellerine ve simgelerine en az göndermede bulunduğu filmi Laputa'da Japon dinlerinin temel felsefesini oluşturan doğaya saygı ve ekosentrik yaklaşımın örneklerini sıkça görürüz.

İnsansı robot Pazu ve Sheeta'nın rüzgâr kayağını yerinden kaldırınca altından kuş yuvası çıkar ve Pazu'yla Sheeta'yla beraber uzaktan yakına izleyici robotun rüzgâr kayağını

kaldırmakla neyi amaçladığını yavaş yavaş fark eder. Robot aracı ilk kaldırdığında otlar arasından seçilemeyecek kadar küçük olan yuva yakın plana gelinceye kadar fark edilemez. Bu da Sheeta ile Pazu'nun değil izleyicinin de dikkatini çevremizde yaşayan küçük ve korunmasız diğer canlılara çeker. İnsanoğlu yeryüzünde yaşarkenki hareketlerinde dikkatli olmalıdır ve doğanın da bir canlı olduğunu fark etmelidir. Bu farkındalık yaklaşımı Miyazaki'nin sanatçılığındaki anlatma değil işaret etme ve hissettirme misyonuna işaret eder. Anne kuş robotun omuzuna konarak teşekkür ederken teknolojiyle doğanın muhteşem uyumuna tanıklık ederiz. Beraberindeki konuşmalar da bunu destekleyici niteliktedir. Sheeta yumurtalara bir şey olmamış olmasına sevinir. İyiliğe sevinme değeri, çocuk izleyicide iyi izler bırakmaya müsaade eden sessizlik anlarıyla evrensel bir iyilik ilkesini çerçeveleyip belirginleştirir.

Oysa kötü adam Muska, Laputa'ya hoyratça gelmiş ve içinde yaşayan canlılarla ve doğasıyla ilgilenmemiştir. Laputa'nın çekirdeğini kaplayan ağaç köklerini yakmayı düşünen Muska sonunda cezalandırılır. Ağaç kökleri kötü karakterleri koruyup kollamaz ama Pazu ve Sheeta'yı korur ve düşmesine engel olur. Laputa'daki doğa animist bir yapıda değildir ama Laputa'yı kaplayan kökleriyle dallarıyla bir canlı bir güç unsurudur. Totoro'daki kafur ağacını andıran Laputa'nın merkezindeki ağaç, çocuklara doğrudan yardım etmez doğanın iyilere yardımı daha tesadüfi görünür ama açık seçik bir yardım söz konusudur. Bu da Miyazaki'nin sinematografisinde başından beri konular veya referanslar değişse de çevre ahlakı doğa-insan ilişkisi misyonunun hiç değişmediğini gösterir. (Odel & Le Blanc, 2011)

Laputa'nın çevre ahlakının merkezinde *Komşum Totoro*'daki kafur ağacına benzeyen bir ağaç yer alır. Animenin jeneriğinde yer alan gravür benzeri akıştan anlaşılacağı üzere ilk başlarda Laputa'nın tepesinde bir ağaç yoktur. Bu ağaç toprakla bağını unutup teknolojinin gücüne sığınan Laputa halkı Laputa'yı 700 yıl önce terk ettikten sonra büyümüştür. Laputa'nın kristal çekirdeğini de koruyarak yeşeren dev ağaç, zamanla Laputa'nın bilgi ve teknolojisini saklayan çekirdeğini sarmıştır. Kökleriyle mimari yapıyı adeta istila ederken, dallarıyla da çatı görevi görmüş neredeyse Laputa'nın kendisi olmuştur. Bu durum sonunda doğanın hâkimiyeti veya üstünlüğü ya da Laputa'nın kadim zamanlarına dönüşü olarak yorumlanabilir. Ne olursa olsun sonunda doğa kazanır düşüncesi güçlü dallarla teknolojiyi bir atık gibi öteleyen bir finalle pekiştirilmiştir. Doğanın sadece insanlar için yaratılmış bir araç olmadığını, insanın tek başına evrenin hâkimi olmadığını savunan (Özdemir, 1996) ekosentrik çevre etiği Laputa'nın merkezindeki bu ağaçla somutlaştırılmıştır.

Pom amcanın yanına sığındıklarından kolyeden dolayı aktifleşen maden Laputa'nın iyilik felsefesinin ve çevre ahlakının da özünü oluşturur. Maden dünyanın derinliklerinden saklı olan bütün zenginlikleri temsil eder. Petrol, doğal gaz ve nükleer enerji gibi bugün dünyadaki pek çok savaşın nedeni olan zenginlikler yer altında veya Laputa gibi bilinmeyen bir geleceğe uçan bir adada kaldıkları sürece zararsızdır. İnsanların eline geçtiği anda insanları ve dünyayı dönüştürmeye başlayacaktır. Bu da Miyazaki'nin pasif iyilik misyonu ile örtüşür. Ütopyalar ütopya olarak kalmalıdır; çünkü insanların eline geçen ve insanlığa zararı dokunamayacak hiçbir zenginlik yoktur. Muska'yı ortadan kaldırmakla yetinmez ve daha iyi bir gelecekte insanlarla yoluna devam eden bir Laputa beklentisi gerçekleşmez. Laputa kendi yolunda arınmış ve en saf hâliyle devam eder.

Miyazaki, Laputa'da ahlaklı insanların dünya'nın tekno-kültür tarafından tahrip edilmesini engelleyeceği, ve dahası yapay zekanın insan zekasına bir şeyler öğretebileceği umudunu taşır. Doğa ile daha adil bir ilişki olabilir. Gökteki Kale, umut ve varoluşun temel olduğu bir ütopya'dır ve pek çok ütopya gibi modern zamanların sorunlarını tartışmaya açar. İnsanlığın kıyameti için bir çıkış yolu gösterir. Miyazaki geçmişe rağmen umutlu olmayı önerir. Laputa, bilim ve doğanın ideal birleşimi olarak algılanabilir. (Lioi, 2009)

Miyazaki ülkesi atom bombası kazazedesi bir birey olarak nükleer her türlü çalışmaya karşı insanla barışık ve gelecek için tehlike teşkil etmeyen bir teknolojik gelişimi savunmuştur. Gökyüzünde zeplinler, değişik hava araçları uçar, kahramanlar kendilerine hava araçları üretir ama Laputa'da dikkat çeken unsur iyi kahramanların kendilerine doğa dostu kumaştan ya da rüzgârla çalışan daha ilkel ama kullanışlı hava araçları üretmeleridir. Kötü kahramanların araçları ağır metallere üretilmiş sağlam ve saldırgan bir görüntü çizerken iyi kahramanlarınki basit, el yapımı ve doğa dostudur.

By Anthony Lioni'nin "Kritik Ektopya" (Ekolojik ütopya) olarak tanımladığı Gökteki Kale: Laputa doğa insan ve teknolojinin uyumlu birlikteliğinin ütopik bir anlatımıdır. (Lioi, 2009) Miyazaki'nin Şintoist, animist çevre anlayışıyla da örtüşen çevre etliğinin diğer çevre temalı filmlerin etik anlayışından pek çok yönüyle ayrıldığı görülmektedir. Örneğin Laputa'nın Ejderha Yuvası adı verilen fırtınalı bir bulut kümesiyle korunması tesadüfi değildir, büyülü bir kristal sayesinde.

Laputa mimari olarak bakıldığında en tepesinde kafur ağacına benzeyen bir ağacın etrafında oluşmuş bir adadır. Kalenin duvarları teras bölümleri ve çekirdeği de dâhil merkezde kafur ağacı bulunmaktadır. Filmin ilerleyen sahnelerinden de anlaşılacağı üzere ağaç doğanın

gücünü temsil ederken çekirdek Laputa halkı tarafından zamanla oluşturulmuş teknolojik birikim ve bilgisel güçtür. Bir nevi Laputa'nın hafızası olan hard disklerdir.

Oldukça karmaşık bir yapısı olan Laputa'nın içini gezerken Pazu'nun "Dışardan taş duvarlara benziyor ama teknikleri bu kadar ileriye neden?" sorusu dikkat çekicidir. İnsanın doğayla kurduğu ilişkide Laputa insanları teknolojileri geliştikçe doğanın kadim bilgeliğiyle iç içe yaşamayı unutmuş fakat yapay zekalar doğaya sahip çıkmıştır. Peyzajlarla içerden ve dışarıdan süslenen şehir insanlar şehri terk edince vahşi doğaya teslim olmuş ve güçlü dallarıyla kim zaman ürkütücü Laputa ağacı şehrin her yanını ele geçirerek zaferini ilan etmiştir. Ormanın yıllanmış görüntüsü bu ele geçirmişliği gösterir. Taş bir duvardan içeriye gösteren manzaranın, aynı manzarayı bir de aynı bitkinin altından bitkinin yani doğanın bakış açısıyla gösteren manzarası insandan doğaya ve doğadan insana bakışı temsil eder.

Dışarıyı gösteren ama içeriye göstermeyen saydam pencereler aynı zamanda Laputa halkının bir zamanlar uygarlıkta ulaştığı zirveyi anlatır. Onca teknolojisine rağmen gücünü doğadan alan Laputa halkının Laputa'yı neden terk ettiği film boyunca sorgulanır.



Resim 61: Laputa ağacıyla tanışma.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Açı	Laputa ağacının aşağıdan yukarıya doğru görüntüsü	Doğanın gücü
Doğa	Ağacı çevreleyen örümcek ağı	Doğanın Her şeyin merkezinde olduğu düşüncesi ve kadim bilgeliği

Açı	Kafur ağacının devasa gövdesi	Doğanın ihtişamı insanın küçüklüğü
Açı	Minik görünen çocuklar	Doğanın gücü karşısında insanın küçüklüğü
Açı	İnsan robot ağaç sıralaması	Doğanın gücü
Nesne	Laputa anıt mezarı	İnsanın doğanın ve teknolojinin birlikteliğinin imkânsızlığına ağıt
Durum	Sheeta ve Pazu'nun duruşu	Doğaya ve atalara karşı saygı
Nesne	Ağacın yanındaki robot	Yapay zekanın doğayı korumak için görev üstelenebileceği düşüncesi
Durum	Robotların ağaçla bütünleşmiş enkazları	Doğaya yenilmiş teknoloji
Durum	Robotun hayvanlara sahip çıkması	Doğayla teknolojinin uyumlu birlikteliği

Karşıtlıklar Tablosu

Büyük	Küçük
Makine	İnsan
Doğa	İnsan

Komşum Totoro filmindeki kafur ağacıyla çocukların karşılaşmasındaki benzer açılar ve sessizlik anları, çocukların küçüklüğünü, ağacın devasallığını vurgulamak için aşağıdan yukarıya ağır ağır vurgulanan perspektif, Laputa'nın merkezinde yer alan doğanın gücünü gösterir. Yine bu merkezilik ağacın bittiği yerde gövdeyi çevreleyen örümcek ağıyla da çerçevelenir ve pekiştirilir. Doğa insanlardan da eskidir ve insanlardan sonra da var olabilir. Ağacın devasa büyüklüğü karşısında adeta kaybolan çocuklar ve açı doğanın gücünü ve büyüklüğünü tekrar tekrar vurgular. Aşağıdan yukarı olan perspektif bir de ağacın gözünden ters bir perspektifle yukarıdan aşağı gösterilir. Robot doğaya ve anıta bekçilik yaparken çocuklar saygılı bir sessizlikle anıtın önünde beklerler. Bu sekansların atalara saygıyla derinden ilgisi vardır. (Lioi, 2009)

Sincapların rahatça üzerinde dolaştığı robotun hayvanlara sahip çıkması doğa dostu teknolojiyi temsil eder. Lioi, kritik ütopya teorisinde Miyazaki'nin yapay zekanın insanlara doğayla daha adil bir ilişki kurmayı öğreteceğine dair umudundan bahseder. (Lioi, 2009) Yapay zeka hakkında korkunç teorilerin konuşulduğu günümüzde Miyazaki'nin iyimser ütopyası yine onun iyimser sinema anlayışından kaynaklanır. Umudu doğaya, kadınlara ve genç kızlara ve en çok da çocuklara bağlayan Miyazaki'nin bunu anlatırken geleceğin

çocuklarının iç içe olacağı yapay zekayı ve teknolojiyi tamamen reddetmeyen tutumu dikkat çekicidir.



Resim 62: Muska hain planlarına ulaşmak üzere.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Nesne	Resimli duvar	Laputa mitolojisi
Mekân	Küplerle dolu oda	Laputa'nın bilgi hazinesi
Durum	Laputa'nın çekirdeğindeki kökler	Doğanın kadim bilgisinin teknolojik bilgiyi ele geçirmesi
İnsan	Muska	Kapitalist batı teknolojisi
Nesne	Kristal	Doğanın ilahi gücü
Durum	Köklerin kristali kuşatması	Doğa metafizik ilişkisi
Olay	Büyük patlama	Japonya'ya atılan atom bombası
Açı	Laputa'nın altındaki kırmızı patlamalar	Hint tanrısı Indra'nın oku

Karşıtlıklar Tablosu

Savaş	Barış
Doğu	Batı

Laputa'nın içini gören Pazu ve Sheeta'nın baktığı duvarda seyirci mitolojik at çizimleri görür. Bu Miyazaki'nin hikâyesini mitolojik temellere dayandırdığını ve seyirciye de böyle göstermek istediğini gösterir. Laputa'nın çekirdeğindeki küpler devasa hard diskler gibi Laputa'nın ulaştığı teknolojik bilgi hafızasını temsil eder. Bu bilgi artık kullanılmayan atıl bir bilgidir. Bu hâliyle ne iyiliğe ne kötülüğe hizmet etmektedir. Emperyalist Batılı insanı temsil eden Muska, bu bilginin değil dünyayı yok edecek büyülü taşın peşindedir. Bu güç Laputa'yı hareket ettiren ve aynı zamanda kullanan kişinin amacına hizmet eden bir silahtır.

Kristal Laputa'nın kadim bilgisidir. Sonraki aşamalarda Sheeta'nın yaptığı yok etme büyüyle kristalin yok olmadığını ve Laputa'nın gücü olarak parlamaya devam ettiğini görürüz. Muska bu gücü kötülük adına kullanmanın peşindedir. Kökleriyle çekirdeği kuşatan ve teknolojik bilgiyi adeta kullanılamaz hâle sokan doğa aynı zamanda kadim bilginin de koruyuculuğunu yapmıştır.

Miyazaki bir sanatçı olarak dünyada ve ülkesinde nükleer yarışa daima bir eleştiri getirmiştir. Laputa'nın gök gürültüsü kocaman bir mantara benzer. Bu da İkinci Dünya Savaşını ve atom bombasını andırır. Sheeta ve Pazu, birlikte yıkım büyüünü engellerler. Büyünün bozulmasıyla Laputa'da bir arınma gerçekleşir. Çünkü Laputa'nın teknolojisine ve ekonomik refahına rağmen orada yaşayan insanlar doğayı unutmuştur ve kirlenmişlerdir. (Akimoto, 2014) Gelecekte de bunun olma ihtimali iki çocuğun mücadelesiyle ortadan kaldırılır.

Ütopyaların altında yatan ilke sosyal hayallerdir daha iyi bir yaşam için hayal edebilmek insanın evrensel ve doğuştan getirdiği bir yetenektir. Miyazaki soğuk savaşa ve nükleer silahlanmaya karşıdır. Laputa, biyosfer ve teknofer arasındaki denge ile tanımlanan bir ütopya ve ekolojik bir tasarımdır. Jonathan Swift'in Laputa'sındaki gözlem kulesi Miyazaki'de adanın tepesinde hüküm süren ağaç ile yer değiştirir. Bu insan yapımı teknolojik bir binayı doğal göstermek içindir. Kafur ağacı Japon mitolojisine göre hayati güç dağıtıcı ve hiç bitmeyen bir enerji kaynağıdır.

Miyazaki pasif iyilik misyonunu Laputa'da da devam ettirir. Laputa nükleer enerjiye bir çözüm olarak, yanlış kişilerin eline düşmesin diye sonsuza dek gökyüzünde kaymaya devam edecektir. (Akimoto, 2014)

Muska, Hıristiyanlık ve Yahudiliğin antroposentrik insan merkezli düşüncesini temsil ederken Sheeta daha ekosentrik yani doğa merkezli bir çevre ahlakını temsil eder. Muska her şeyin insanlara hizmet için var olduğunu düşünür ve insanoğlunun amaçları için doğayı istediği gibi kullanacağını savunur. Sheeta ise doğaya rağmen değil doğayla beraber olmayı teklif eder. Muska ile Sheeta arasındaki diyaloglar bu düşüncenin dilsel göstergeleridir.

Muska:

- *Bu Sodom ve Gomora'yi yok eden ateşin ta kendisi, Ramayana'da adı geçen Indra'nın oku. Bütün dünya yeniden Laputa'nın gücüne tanıklık edecek.*

Sheeta:

- *Merhametsiz bir kral krallığı asla haketmez kristale asla sahip olamayacaksınız ikimiz birlikte burda öleceğiz. Şimdi Laputa'nın insanların neden ortadan yok olduğunu anlayabiliyorum. Gonda vadisinde bir şarkı söylenir:*

*“Köklerini toprağa sal
Rüzgârla birlikte yaşayalım
Tohumlarla kışı atlat
Baharda kuşlarla şarkı söyle”*

- *Silahların ne kadar güçlü Teknolojin ne kadar ileri olursa olsun Dünya sevgi olmadan devam edemez anlamıyor musun?*

Muska'nın bu sözlere karşılığı iki el ateş ederek Sheeta'nın iki örgüsünü uçurmak olur. Arkasından da ekler: *“Laputa yok olmayacak ama pekçok kez yeniden doğacak. Laputa'nın güçleri insanoğlunun hayalleri.”* (Miyazaki, 1986)

Bu diyalog belki de filmin Japon düşüncesine en yakın bölümüdür. Miyazaki, her ne kadar mekânı ve hikâyedeki gerçekçilik unsurlarını daha geniş bir izleyici kitlesine ulaştırmak için çeşitli referanslardan faydalanarak oluşturduysa da, filmin temel duygusunu, zirve anlarını ve en nihayetine kapınışı Japonvari yapar. Japon çocuklarda kökense hafızayı uyandırmak için filmler yapan (Shoten & çev. Toyama, 2001) yönetmen doğaya rağmen veya doğaya karşı değil doğayla birlikte yaşam ve uyum idealini açıkca ortaya koymuştur. Köklerini toprağa salmak, rüzgârla birlikte yaşamak, tohumlarla kışı atlatmak ve baharda kuşlarla şarkı söylemek gibi ifadeler bu idealin dilsel göstergeleridir.

Muska, Laputa'nın asla yok olmayacağını ve pek çok kez yeniden doğacağını savunur ve Laputa'nın güçlerinin geldiği noktayı insanoğlunun hayalleri olarak yorumlar. Sheeta ise Laputa'nın sahip olduğu teknolojik ve silah üstünlüğünün insanlığın devamını sağlamayacağını savunur ve sonunda net bir biçimde Sheeta, yani iyiler kazanır. Sheeta yok etme büyüsunü yine insanlık adına insanlığın iyiliği için kullanır. Gönülden bağlı olduğu Pazu'yla el ele tutuşarak sihirli kelimeyi söylerler: Barus. “Barus” kelimesini Türkçe “barış” kelimesi olarak yorumlayanlar da olmuştur. (Lioi, 2009) Miyazaki'nin iyi kahramanları doğaüstü güçlerini ve teknolojiyi sadece iyilik adına ve dünyanın ve doğanın geleceği için kullanırlar. Nitekim Sheeta da böyle yapmıştır.



Resim 63: Laputa özüne dönüyor.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Durum	Küplerin dağılış şekli	Açgözlülüğün ve yıkıcı bilginin yok oluşu
Olay	Çekirdeğin patlaması	Teknolojinin ve bilginin bir gün çöplük olabileceği gerçeği
Açı	Yakından uzağa çekirdeğin parçalanışı	Teknolojinin acizliği
Durum	Ağacın köklerinin kalması	Doğanın kadim bilgisine muhtaç olacağı
Olay	Sheeta'yla Pazu'nun Laputa'ya uzaktan bakması	Teknolojiyle insanın uyumunun ütopikliği

Karşıtlıklar Tablosu

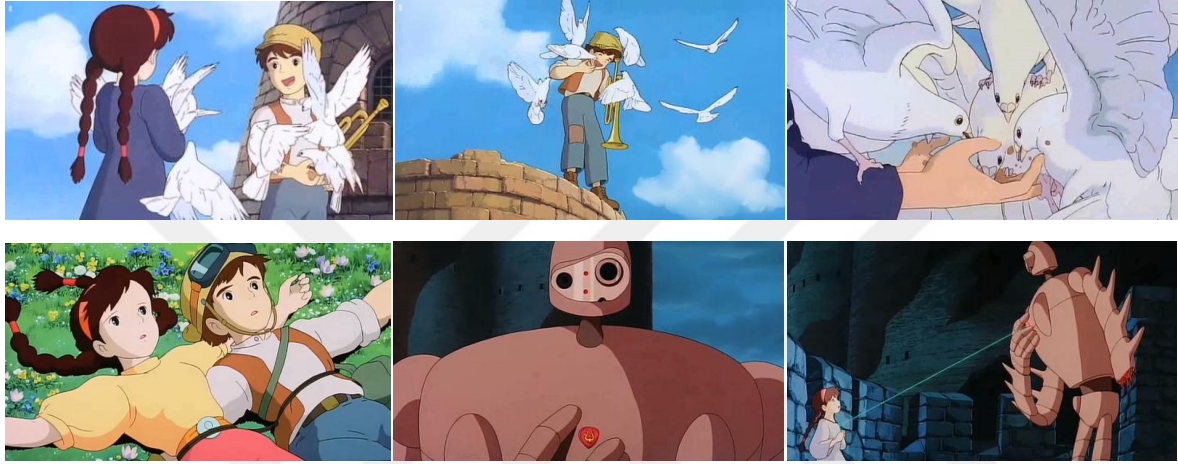
Doğal	İnsan yapısı
Karmaşık	Sade

Yok olan Laputa'nın fazlalıkları bir tetrisin parçalarını andırır. Oyun bitmiştir. Kötülerin oyuncuğu olan silahlar ve insanlığın yararına olmayana bilgi yığınları adeta bir çöpe dönüşür ve okyanusun dibini boylar. Burada okyanusun arındırıcı özelliğiyle devreye girer. Laputa'dan geriye kalan alabildiğine güçlü köklerdir ve kaleyi oluşturan kadim gövdedir. Köklerin açığa çıkması yine kökenlere ve aslolanın doğa olduğuna dair güçlü bir göndermedir.

Laputa tamamen yok olmaz, bir ideal ülke olarak yaşamaya devam eder. Laputa'nın sahip olduğu büyülü maden hâlâ ışıldamaktadır ama insanların ulaşamayacağı bir yerdedir. (Lioi, 2009)

Laputa'nın özüne dönmesi, bir teknoloji olumsuzlaması değildir. Pazu karakteri hayalleri için bir uçak tasarlar, çizimler yapar ama dünyayı ele geçirmeyi düşünmez. Miyazaki'nin diğer filmlerinde olduğu gibi Laputa'da da barış ulaşılmak istenen nihai hedeftir. Miyazaki'nin, İkinci Dünya Savaşını yaşamış ve uçuş sevgisiyle, uçakların savaş aracı olarak üretilmesi düşüncesi arasında kalmış bir geçmişinin olmasının bu barışçıl sinema dilini oluşturmasında payı büyüktür. (Sunada, 2013)

2.6.3.7. Sevginin Gücü



Resim 64: Sheeta ve Pazu'nun sevgisi.

Seçilmiş Görüntüler	Temel Anlam	Yan Anlam
Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Hayvan	Beyaz güvercin	Saflik masumiyet
Durum	Pazu'nun kuş beslemesi	Aile özlemi
Nesne	Pazu'yla Sheeta arasındaki ip	Sevgi, bağ, güven
Olay	Robotun amblemi göstermesi	Aidiyet, sevgi, vefa
Olay	Robotla Sheeta'nın amblemlerinin etkileşime geçmesi	Duygusal bağ

Karşıtlıklar Tablosu

Siyah	Beyaz
Güven	Güvensizlik
Dost	Düşman
Savaş	Barış

Sheeta ile Pazu'nun tanıştığı sekanslarda yer alan güvercinler çocukların saflığını ve masumiyetini temsil ederken aynı zamanda aralarındaki sevginin saflığına da vurgu yapar. Sheeta bir savaşın içinden çıkıp gelmiştir ve güvercinler barışı temsil eder. Pazu'nun bir dost

olduđu, dūřman olmadıđı mesajı verilir. Sheeta'nın Pazu gibi kuřları yemlemesi üzerine aralarında gūvercinler üzerinden bir bađ olur. Daha sonra bu bađ yařananlarla pekiřecek ve Pazu hayatına girdiđi ilk andan itibaren Sheeta'nın hamisi olup onu canı pahasına koruyacaktır. Ne yapacađını bilmez bir řekilde Sheeta'yı kurtaramadan evine dōndūđünde evini iřgal eden kristalin peřindeki Dola, ona sevgisi uđruna savařmayı ve vazgeçmemeyi hatırlatır ve Pazu yeniden daha kararlı bir řekilde yola dūřer. Oldukça gerilimli sahnelerden sonra Sheeta'yı kurtaran Pazu, Sheeta'yı hayaline ortak eder ve Laputa'ya dođru yola çıkar. Pazu'nun dūřmesin diye Sheeta'ya bađladıđı ip, aralarındaki sevgi bađını simgeler.

Askeri karargâhta tutulan ve Sheeta'nın būyūlü sōzleri hatırlamasıyla aktifleřen robot Sheeta'ya logosunu gōsterir ve aralarında bir bađ olduđunu ima eder. Sheeta ilk bařlarda bunu anlamasa da zamanla anlar ve robota gūvenir. Aralarındaki ıřıktan çizgi Sheeta'ya atalarıyla ve geçmiřiyle kurduđu bađı hatırlatır. Bu ıřıktan çizgi, içten sevginin ve bađlılıđın gōstergesidir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

1. Sonuç

Japon anime sanatçıları animasyon sanatını kendi kültürleriyle harmanlayarak yepyeni bir tür oluşturmayı başarmışlardır. Japonya'nın yetiştirdiği yaşayan en büyük anime ustası olan Hayao Miyazaki, animenin üstlendiği kültürel misyonu kavramış ve sanatını bu kodlarla yoğurmuş bir sanatçıdır. Sanatçı, felaketler yaşamış Japon toplumunu onarma çabası olarak da kabul edilebilecek animeleriyle toplumuna kimi zaman ütopyik kimi zaman da distopyik ve fantastik bir alternatif tarih sunmuştur.

Bunu yaparken Japon dinlerinin temel doktrinlerinden olan; kami inancına, kami inancıyla şekillenen doğa maneviyatına, arınmaya, aile bağlarına, atalar kültürüne, saygı, fedakarlık ve ruhsal güçlere vurgu yapmıştır. Toplumsal hafızayı uyandırmaya çalışırken, sorunların çözümünün dinî ve ahlakî değerlere sahip çıkmak olduğunu işaret etmekten geri durmamıştır.

Miyazaki felsefesi şudur: Zaman zaman siyasi, ekonomik, kültürel dönüşümler yaşasa da Japon toplumu materyalist değil maneviyatçı bir toplumdur. Bu maneviyatın merkezi doğadır. Bu yüzden Japon çocukları doğayı oluşturan bütün unsurlara öz malı gibi sahip çıkmalı, Japon maneviyatını oluşturan kamileri ve tanrıları küstürmemelidir.

Günümüz Japonya'sında Şintoizm dini, mabetlere sıkışmış ve folklorik bir fenomene dönüşerek bir nostalji hâlini almıştır. Bundan şikâyetçi olan sanatçı, animelerinde eski Şinto dinini canlandırma çabasına girişmiştir; fakat bunu örtük bir biçimde yapmıştır. Bu örtük anlatım, vermek istediği mesajı engellemediği gibi sanatçının verdiği mesajlar filmlerin kurgusal ve estetik başarısını gölgelememiştir.

Kamileri, tanrısal karakterleri çocukların arkadaşı, komşusu ve kahramanı yaparak zaten bundan beslenen Şintoizm'i adeta teşvik etmiş ve çocuk izleyicinin zihnine nakşetmiştir. Her nesnenin bir ruhu olduğuna inanan panteist animistik, kimi zaman Şamanist inanç, doğa-ibadet ilişkisi, halk inançları ve Japon efsaneleri, Miyazaki sinemasının temel felsefesini oluşturur.

Sanatçı, Japon izleyici için daha laik, Japon olmayan izleyici için de daha evrensel bir çizgi sunmak adına bunlardan taviz vermemiştir. Beklenenin aksine bu tavizsiz duruş onun yerel bir sanatçı kimliğinden sıyrılamayıp yok olmasına değil, sanatındaki yetkinliği ve konuları işleyiş tarzı sayesinde evrensel bir kalite ve kabul çizgisine taşımıştır.

Bütün filmlerinde rahatlıkla görülmektedir ki Miyazaki, Disney'in yaptığı gibi her dinden ve etnik kökenden, mitolojiden kahraman kullanma telaşına girmemiştir. Kahramanları

yozlaşmış da olsa çoğunlukla Japon'dur ya da fantastik dünyanın kökensiz, özgür vatandaşlarındandır.

Miyazaki filmlerinin sembolizmini ve öyküsünü kurarken Şintoizm'in çağdaş tutumlarından ve buna dair siyasi söylemlerden uzaklaşmaya çalışır. Bunun yerine Eski Şinto'yu yeniden tanımlamak için bir çeşit görsel uygulama arayışına girmiştir. Bu anlamda gelenekçi bir çizgisi olduğu söylenebilir. Fakat gelenekçi yapısına rağmen filmlerinde Japon efsanelerinden birini doğrudan işlemek yerine Japon olsun olmasın her kesimden insanın da kolaylıkla anlayabileceği alternatif bir Japon kültür tarihi anlatmıştır.

Ahlakî anlamda filmlerinde klasik bir iyi-kötü savaşına rastlanmaz. Geleneksel masal mitlerinden biri olan karşıt ya da kötü karakter filmlerinde genel olarak yoktur. Sadece korkular ve kaygılar, doğal felaketler iyi insanların mücadele etmek zorunda kaldığı kötü arketipinin yerini alır. Bu Şintoizm'in animist ve net olmayan iyilik-kötülük anlayışına ve Budizm kökenli Yin Yang felsefesine uygun düşmektedir. Bazı filmlerinde bu tercihi bilinçli yaptığı anlaşılan yönetmen iyi ve kötü yönleri arasında yumuşak geçişler olan karakterler kullanarak sağlam kötü karakterler de oluşturabileceğini göstermiştir. Miyazaki, çocuklara ve ergenlere hitap eden, onların düş gücüne, abartılı fantazyasına seslenen filmler yapmıştır. Miyazaki'nin filmlerinin büyük çoğunluğunun çocuk ve genç özneye hitap ettiği söylenebilir. Hedef kitle; çocuklar, son çocukluğunu yaşayan ergenler ve ebeveynlerin çocukluğudur.

Japon dinlerinin temel ahlakî doktrinlerinden olan; temizlik, iyimserlik, yaşlılara, herkese ve her şeye saygı, sorumluluk, nezaket, cömertlik, saf sevgi, yardımlaşma, komşuluk, olgunluk, cesaret, hoşgörü, çalışkanlık, azim... gibi değerler Miyazaki'nin kahramanlarında görülen temel erdemlerdir.

Miyazaki, kendi dinini ve kültürünü ülkesinin çocuklarına tanıtmak için sanatının imkânlarını sonuna kadar kullanmıştır. Bu yüzden gerçeği dilediği gibi deforme edebilme, abartabilme ve gösterebilme özelliğiyle sanatçılara geniş imkânlar sunan anime sanatına kendi değerlerini uyarlayabilmesiyle başarılı kabul edilebilir.

Miyazaki, yaşadığı dünyada ve ülkesinde tartışmalı; ekolojik denge, çevre temizliği, savaşlar ve sonuçları, feminizm, Japon gençliğindeki dinî yozlaşma ve sonuçları, geleneksel aile değerlerinin korunması, komşuluk ilişkileri, modernizm, kapitalizm, tüketim kültüründeki aşırılıklar gibi birçok konuyu animelerinde tartışmaya açmış ve anlaşılması zor pek çok konunun çocuk sinemasında işlenebilir olduğunu göstermiştir.

Miyazaki'nin değer yönüyle evrensel çizgiler taşıyan animeleri Japon dinî ve kültürel değerleri açısından oldukça zengin simge ve kodlarla doludur. Animelerinde yer alan, insanla

doğa arasında kurulan bağ, doğayı bir araç olmaktan çıkarmış ve dinî bir hüviyete büründürmüştür.

Sinema bir eğlence veya estetik doyum aracı olmasının yanında kitleleri etkileme gücüne sahip informal bir eğitim aracıdır. Bireyleri ve toplumları etkileyebilme gücü yüksek olan bu sanattan din ve ahlak eğitimi için faydalanmanın yolu bir sinema filmi oluşturulan teknik ve sanatsal unsurları iyi anlamaktan ve yetkin bir şekilde uygulamaktan geçer. Görsel ve hareketli bir anlatı sanatı olan sinema, mecazlar ve metaforlar yoluyla soyut pek çok konuyu somutlaştırabilir. Din eğitiminde karşılaşılan en büyük zorluklardan birisi soyut ve metafizik konuların somutlaştırılmasıdır. Miyazaki filmlerinden yola çıkılarak yapılan bu araştırma göstermiştir ki; bir dine ait metafizik anlatımın ve inanışların hissettirilmesinde ve pratikte nasıl yaşanacağını anlatmada sinema en etkili araçlardan biridir.

Yine söz konusu animelerin göstergebilimsel analizleri göstermiştir ki; sinemanın mecazlar ve metaforlar yoluyla somutlaştırabilme yeteneğinin yanında simgeleri, sembolleri ve ikonları bir tohum gibi ekebilme ve pekiştirebilme yeteneği vardır. Göze sokmadan ama işaret ederek, hissettirerek anlatabilme özelliği sinemayı din eğitiminde yetkin bir materyal konumuna yükseltir. *Ruhların Kaçışı* animesinde Chiro'nun tanrılar mekânına geldiğini belli eden rüzgâr ve yapraklar buna örnek gösterilebilir.

Bir animasyon her yaştan insana vaaz etmeden de dinî ve ahlakî bir konuyu kolaylıkla anlatabilir. Sinema filmlerinin artık dağıtım ağlarına takılmayan, sinema salonlarını aşan bir yayılma hızı olduğu düşünülürse; aynı konuyu, aynı filmi defalarca bir çocuğa izleterek pekiştirebilirsiniz. Bu hem ekonomik, hem de zahmetsizdir.

Sinemanın eğretileme, mecaz, metafor, simgesel anlatım, müzikal anlatım, görsel anlatım gibi duyu organlarından görme ve duymaya direkt; koklamaya, dokunmaya ve tad almaya dolaylı etkisi öğrenmeyi kolaylaştırıcı ve kalıcı hâle getirebilir. Sinema filmleri, özelde animeler, sanıldığı gibi hayal gücünü tamamen olumsuz etkilemez. Hayal gücü bir kitap okurken, bir radyo tiyatrosu dinlerken daha aktif olabilir ama sembolik anlatımı başarılı bir şekilde kullanan bir sanatçı hayal etmeyi dahi öğretebilir. Düşsel anlatılar düşleri sınırlayabileceği gibi sınırsızlığa da zorlayabilir. Bu tamamen sanatçının sinema dilini nasıl kullandığı veya kullanmadığıyla alakalıdır. Sinemanın dili, kültürel anlamda en eğitimsiz insandan en donanımlı insana kadar her yaş grubundan insanın anlayabileceği basit bir dildir. Gözün anatomik yapısı ve beynin kimyası iki yaşında bir bebeğin de, yüz yaşındaki bir dedenin de görüntüleri takip edebileceği şekilde yaratılmıştır. Bu durumu fırsata çevirmek sanatçının maharetidir.

Postmodern zamanlar göstermiştir ki, tektipleştirici ve ithal edilmiş eğitim yaklaşımları toplumları özgünlüğünden uzaklaştırmakta, sözde ideal profiller sunarak kültürel öze zarar vermektedir. Pek çok toplum kendi eğitim yaklaşımını ve yöntemini kendisi üretebilecek güce sahip olmasına rağmen ithal ettiği ve siyasi, ekonomik ve kültürel anlamda baskın olan kültürün etkisini altına girmiştir. Maraş dondurması, McDonalds'ın dondurmasından daha sağlıklı ve lezzetli olsa da propagandasını ve imajını yücelttiğiniz Amerikan dondurması ülkenizin bazı çocuklarına göre en iyi dondurma olabilir. Bu durum sinemanın ve her türlü medyanın kullandığı kültürel bir kodlama biçiminden kaynaklanır.

Miyazaki, Şinto'nun unutulmaya yüz tutmuş eski mirasını gelecek kuşaklara aktarmayı kendisine vazife bilmiştir. Bunu yaparken Budizm'i ve diğer felsefeleri yadsınamış, harmanlamayı tercih etmiştir; tıpkı Japon toplumunun yıllardır yaptığı gibi. Sinemanın hayata ayna olma misyonu burada devreye girmiştir.

Sinema kurumsal niteliği olmayan ama özgür ve kendi başına bir kurum veya okul olabilecek kapasitede bir sanattır. Sahip olduğu bir değere ayna tutan, neyi kaybettiğini gösterip hatırlatan bir filmin bireyde uyandırdığı etki hiç şüphesiz topluma da yansiyacaktır. Sinemanın göstererek, örnek olarak, yansıtarak, işittirerek, hissettirerek, işaret ederek, temsil ederek, sembolize ederek anlatabilme olanağı din eğitiminin daha kolay anlaşılabilme ve pratikte uygulanabilme imkânlarına kapı açar. Sinemanın görevi bilgiyi kavratmaktır değil elbette. Kimi zaman işaret etmektir, kim zaman da eğlendirmek, sanatsal ve fantastik zevklere hitap etmektir. Bir animasyon filmini oluştururken sanatçının belli kaygıları vardır. Bir film ekonomik sebeplerle yapılıyor gibi görünse de itici kaygıları arasında sanatını duyurma, mesaj verme, bir duyguyu hissettirme, düşüncüyü yönlendirme ve nihayetinde harekete geçirme amaçlı yapılabilir.

Hangi amaçla yapılırsa yapılsın Miyazaki'nin animeleri göstermiştir ki; etik sinema anlayışı estetik kaygılarla bir araya geldiği zaman evrensel bir sinema değeri oluşturabilir. Mesaj kaygısı, sanatçı sanatında yetkin olmadığı ve evrensel anlamda estetik bir zevki yakalayamadığı zaman sorun teşkil eder. Yıllardır “mesaj kaygısı” Müslüman sanatçıları dinî ve ahlakî konuları işlemekten uzak tutmuş ve mahalle baskısı oluşturmuştur. Dinî ve ahlakî konuların tercih edilmemesi, beraberinde bu konuda anlatım çözümleri oluşmamasına neden olmuştur. Örneğin meleklerin varlığını anlatmayı hiç denememiş bir sanatçı bu konunun anlatım olanaklarını da denememiş bir sanatçıdır. Peygamberimizi anlatmayı hiç denememiş, mesaj kaygılı olurum endişesiyle böyle tanınmak istememiş bir sinemacı onu göstermeden

anlatabilme yollarını hiç denemediği için sinemasal çözümler üretememiştir. Çünkü bir şeyi en iyi yapmanın yolu yine onu “yapmaktan”, ısrarla yapmaktan geçmektedir.

İslam dini resim ve tasvir yasağı olan bir dindir. Bu konudaki tartışmalar yıllarca yapılmış ve geleneksel islam sanatı bu yasağın gölgesinde yeşermiştir. Bu yasağın sınırlarını zorlayan sanatçılar olsa da bu konu müslüman sanatçılar için sinemasal anlamda daima bir soru işareti olmuştur. Bu konuda Miyazaki'nin çalışmaları incelenirken resim ve ikon merkezli bir dinde sinemanın doğrudan anlatım olanaklarından çok daha kolay yararlanılabileceği görülmüştür. Resim ve tasvir yasağı olan bir dinle tanrılarına bir suret giydirme konusunda sınırsız özgürlüğü olan bir din arasında uygulama farkları elbette olacaktır.

Miyazaki filmlerinde dinî mekânları, mabetleri, dinî ve kültürel yaşantının görünen kısmını malzeme olarak kullanmaktan çekinmemiştir. Yine de Miyazaki'nin evrensel bir sanatçı olduğunu ve animelerinin dinî olmadığını, sadece fantastik olduğunu iddia edecek birçok eleştirmen çıkabilir. İncelenen animelerin dinî ve kültürel göstergeleri ve yan anlamları bunun doğru olmadığını, yönetmenin dinî yaşantıyı görünen ve görünmeyen boyutuyla filmlerinde cesur bir şekilde işlediğini göstermiştir. Bu veriden yola çıkarak İslam dininin maddi boyutunu temsil eden ve tasvir edilmesi yasak olmayan cami, mescid, seccade, Kur'an-ı Kerim, tespih, takke, tesettür, Kâbe ve diğer kutsal mekânların, dua içerikli yazıların çizgi filmlerde kullanılmasının mümkün olduğu söylenebilir. Bu gibi bir malzemeyi kullanmak bir sanat eserinin evrenselliğine zarar vermez.

Tasvir yasağı olmasa da Miyazaki çoğunlukla Japon dinine ait somut bir değer (mabet, tanrı heykeli, ritüel malzemesi) ifade etmeyen ruhları veya kamileri gösterme değil de hissettirme yolunu tercih etmiştir. Bunu efekt, ışık, renk, ses, müzik, hareket, açı, perspektif gibi yollarla yapmıştır. Sinemasal imkânlar arasında bulunan film müziklerini de başarılı bir şekilde kullanan ve her sahneye ayrı bir müzikal değer yükleyen Miyazaki'nin fantastik yorumlanabilecek bir sahneyi ilahi bir müzikle manevi bir hâle getirmesi de dikkat çekicidir.

İslam dininde ahlakî değerlerin anlatımında ve tasvir edilmesinde herhangi bir sınır yoktur ve bu anlamda sinemanın imkânları sınırsızdır. Görsel, dilsel ve müzikal bakış açıları dinî ve ahlakî değerlerin sunumunda oldukça geniş imkânlar üretebilecektir.

2. Öneriler

Çocukların dünyasında önemli bir yeri olan animasyonlar konu ve pedagojik sınırlarına rağmen dinî ve ahlakî değerlerin sunumu açısından oldukça zengin bir imkân sunmaktadır. Sanatçılar, eğitimciler ve ebeveynler bu imkânlardan yeterince faydalanmalıdır.

Göstererek öğretme metoduyla ilişkili olarak çocukların sinemada gördükleri karakterlerle özdeşleştikleri hesaba katılırsa iyi işlenen sinema karakterleri çocuklarda ve gençlere olumlu rol modeller oluşturabilir. Bu anlamda Kur'an kıssalarından, menkıbelerden, örnek şahsiyetlerin hayatlarından faydalanarak yeni senaryo yaklaşımları üretilebilecektir.

Elbette bunu önerirken ikon merkezli bir dine mensup sanatçıyla ikon ve tasvir yasağı temelli bir dine mensup sanatçının sınırlılıkları veya sınırsızlıkları, mecaz ve soyutlama seçeneklerinin farklı olacağı gerçeğini göz ardı etmemek gerekir. Bu konuda işin ehli uzmanlar tarafından İslam'da tasvir yasağı konusundaki kafa karışıklığı giderilmeli ve bu tip çalışmaların önü açılmalıdır. Bu kafa karışıklığıyla ilgili, soyutlama başarısı yüksek ve sezdirerek anlatan bir senaryo dilinin işe yarayacağı kanaati örnek çalışmaları inceledikten sonra oluşmuştur. Miyazaki, putperest bir toplumun simgelerini eserlerinde rahatlıkla kullanırken Müslüman sanatçıların bir çizgi film sahnesinde cami, türbe, Kâbe, seccade, tespih, namaz, dua gibi unsurlar kullandıklarına neredeyse hiç rastlanılmaması hiç şüphesiz millet olarak yaşanan tarihî, dinî, kültürel ve siyasi kırılmalarla da ilgilidir.

Sanatçılarımızın hayatı dinî ve dinî olmayan diye ikiye ayıran bir sanat ve hayat anlayışıyla buna benzer çalışmalar üretebilmesi mümkün değildir. Ülkemizde kültürel kodlar açısından zengin animasyonlar gün geçtikçe artmaktadır. TRT Çocuk'un yeni yapımları bu konuda toplumumuzun kültürel ve ahlakî değerlerine ait simgeler ve kodlar taşımaktadır fakat dinî simgelerin kullanımındaki çekimserlik hâlâ aşılamamıştır. Kültür bütün değerleriyle canlı bir organizmadır. Bu organizmanın en anlamlı parçası olan dinî değer kodlarının toplumun aynasından sinemaya yansıyan estetik bir değer olarak görülmesi yeterli donanım, yetişmiş eleman ve yerinde yatırımlarla mümkündür.

Dinî ve ahlakî değerleri cesurca aktarabilen çizgi filmler yapılırken çocuk özneyi merkeze alan ve çocuğun ruh dünyasını es geçmeyen eserler üretilmelidir. Çünkü çocuk sadece eğitilmesi gereken bir varlık değil, doğuştan temiz bir fitrat üzere gelen ve kendine ait eğilimleri, duygu ve düşünce dünyası olan bir varlıktır.

Aynı zamanda çocukların toplumun bir parçası olarak yaşanan olaylardan etkilendiği göz ardı edilmemelidir. Çocuklar için senaryolar yazarken, Türk toplumun millî ve manevi ihtiyaçları hesaba katılmalıdır. Mesela dinî ve ahlakî değerlerimize vurgu yapılırken birlikte

yaşama kültürüne, farklı dinî ve kültürel inançlara saygı göstermeye de bugünlerde oldukça ihtiyaç vardır. Ülkemizin son yıllarda aldığı göçlere ve değişimlere bakılınca çoğunluğu Müslüman olsa da bir uyum kültürü oluşturmak bütün kesimler açısından faydalı olacaktır.

Aynı zamanda son yaşanan siyasi ve toplumsal gelişmeler göstermektedir ki; ülkemizin inancını, fikrini ve aklını kimseye kiraya vermeyen, eleştirebilen, itaati yanlış algılamayan ve inanç anlamında sağlam bir çizgiye sahip bir nesil yetiştirmeye önem vermek gerekmektedir. Bu anlamda yukarıda bahsedilen, farklı kültürlerle uyum içinde yaşama kültürünü başarıyla yakalamış ve dinî değerlerle daha da pekişmiş, millî bir şuura sahip büyüklerin açtıkları yola eskisinden daha çok ihtiyaç vardır. Sanatını icra ederken “Acaba başkaları ne der?” demeyen ve herkesçe beğenilme arzusunu doğru ve ahlaklı iş yaparken saf dışı bırakan Mehmet Akif Ersoy gibi düşünürlerin izlediği yola dikkat kesilmek gerekir.

Bir sanatçı kendi yaşadığı toplumun dinine, değerlerine ve kültürel öğelerine yabancı olmamalı, onları kendi sanatçı kişiliğinin potasında başarıyla eritebilmelidir. Örneğin sadece mitolojik unsurlardan yola çıkan bir çalışma Anadolu kültürünü anlatmaya yetmeyecektir. İslam bu toprakların yüz yıllardır vazgeçilmez imzasıdır ve İslam’dan soyutlanmış bir sanat ve sinema anlayışı yapılan çalışmaların eksik ve ruhsuz kalmasına neden olacaktır. Bu konudaki komplekslerden kurtulup zenginliklerimize yönelmek gerekmektedir.

Çalışmada ele alınan yönetmen Miyazaki’nin hitap ettiği kitleye ne kadar hâkim olduğuna bakarak, bizim sanatçılarımızın da çocuklar için yapılan sinema ürünlerinde çocukların dinî ve ahlakî gelişimine uygun bir dil kullanması gerektiği söylenebilir. Bu konuda çalışan senaristler, yönetmenler ve diğer sanatçılar bu konuda yeterince formasyon sahibi olmalı veya bu formasyona sahip kişilerle çalışmalıdır.

Çocuk sinemasının, günümüzde Batılı ülkelerin kendi değerlerini dünyaya aktarabilmesinin bir numaralı aracı olduğu unutulmamalı ve bu konu geniş perspektifli oturumlarda samimi eleştirilerle tartışılmalıdır. Etki alanı bu kadar geniş bir informal eğitim aracını es geçmemek gerekmektedir. Bazen binlerce kelimenin anlatamadığını bir ses veya bir görüntü anlatabilir. Birden çok duyu organına hitap eden sinema çocuklar için kaçırılmayacak bir değer aktarım aracıdır. Bu imkânlardan faydalanmak yukarıda anlatılan noktaları kaçırmamakla mümkündür.

Eğitimin her alanında ve özelde din eğitimi alanında da nitelikli sinema izleyicisi yetiştirmek gerekmektedir. Bunun için de sinema okuryazarlığı yaygınlaştırılmalıdır. Sinema okuryazarlığı, filmlerin bir kitap gibi okunabileceği gerçeğinden yola çıkarak bir kitaba gösterilen özenin bir filme de gösterilmesi gerektiğinin altını çiziceği gibi etki alanını da

gözler önüne serecektir. Bu konuda eğitimcilerin, anne babaların ve çocukların eğitilmesi, filmlerin zararlı ve sübliminal etkilerinden zihinleri koruyacak ve film seçimlerinde kaliteyi beraberinde getirecektir. Anne babalar tarafından çocuk kitaplarına uygulanan sansürün ve takibin animasyonlar için yapılmaması ileride inanç konusunda sorunlara yol açabilecek, sapkınlıkların sempatikleştirilmesinin önünü açabilecektir. Filmler sadece akademisyenler, sinema kuramcıları ve eleştirmenler tarafından değil, aileler ve çocuklar tarafından da eleştirilmeli ve sinema okuryazarlığı okullara bir ders olarak konulmalıdır.



KAYNAKÇA

- Aguero, E., & Singh, K. (2016). *The Essence of Humanity in Hayao Miyazaki's Animations*.
https://www.academia.edu/30356596/The_Essence_of_Humanity_in_Hayao_Miyazakis_Animations. adresinden alınmıştır
- Ak, S. (2015). *Rüzgarlı Vadi: Animasyondan Gerçeğe Akan Düşler*.
<https://indigodergisi.com/2015/12/ruzgarli-vadi-animasyondan-gercege-akan-dusler/>. adresinden alınmıştır
- Akerson, F. E. (2005). *Göstergebilime Giriş*. İstanbul: Bilge Kültür Sanat.
- Akimoto, D. (2014). Laputa: Soğuk Savaşta Gökyüzünde Kale. *Soka Üniversitesi Barış Araştırma Enstitüsü Dergisi* .
- Akşit, O. O. (2017). Japon Anime Sinemasında Modernite Eleştirisi:Fantezi Ve Bilim Kurgu Animeleri Üzerine Bir İnceleme. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi* , 120-133.
- Albayrak, B. (2017). Manga'nın Tanrısı Osamu Tezuka. G. Kuloğlu içinde, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga* (s. 24-40). Antalya: Japon Yayınları.
- Albayrak, K. (2008). Millî Dinlerde Renk Fenomeni. *Çukurova Üniversitesi İlahiyat fakültesi Dergisi 8 (1)* , 1-41.
- Alicenap, Ç. T. (2012). Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği. *Yayınlanmamış Doktora Tezi* .
- Alicenap, Ç. T. (2015). Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında kullanılması. *TÜBAR Dergisi* , 11-26.
- Arijon, D. (2005). *Film Dilinin Grameri*. İstanbul: Es Yayınları.
- Arık, D. (2016). Şintoizm. B. Adam, A. Güç, A. İ. Yitik, A. H. Eroğlu, D. Arık, B. Z. Çoban, et al. içinde, *Dinler Tarihi El Kitabı* (s. 462-474). Ankara: Grafiker Yayınları.
- Asakura, K. (2017). Translating Cultural References. Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Atasağun, G. (2013). *Dinler Tarihi*. Konya.

Aydın, M. (2011). *Anahatlarıyla Dinler Tarihi*. İstanbul: Ensar Neşriyat.

Babil Kuleleri. (2019). Sanat Blog: www.sanatblog.com/babil-kuleleri/ adresinden alınmıştır

Bak, M. (2008). Animism inside Japanese animations.

Balaban, Y. (2014). Canlandırma Filmlerinde Kültür Bağlamında Beden Dilinin Kullanımı: Disney ve Miyazaki Filmlerinin İncelenmesi. *Doktora tezi*. İstanbul.

Balaban, Y. (2015). Miyazaki Sinemasında Şintoizm Göstergelerinin Sunumu. B. Yorulmaz, W. L. Blizek, N. Tınaz, J. Lyden, M. A. Doğan, Z. Ş. Altın, et al. içinde, *Sinema ve Din* (s. 287-308). İstanbul: DEM Yayınları.

Barthes, R. (2018). *Göstergebilimsel Serüven*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bayrakdar, M. (2007). *Türkler ve Japonlar*. Ankara: 2007.

Binark, M. (2002). Neden Japon Popüler Kültürü Neden Manga. L. Cantek içinde, *Çizgili Hayat Klavuzu* (s. 429-452). İstanbul: İletişim Yayınları.

Bonnefoy, Y. (1981). *Mitolojiler Sözlüğü*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Boyd, J. W. (2016). Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film. *Journal of Religion*, 1-14.

Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. London: Libraries Unlimited.

Brooks, X. (2005, Eylül 14).

<https://www.theguardian.com/film/2005/sep/14/japan.awardsandprizes>. Ocak 28, 2019 tarihinde www.theguardian.com. adresinden alındı

Büker, S. (1985). *Sinema Dili Üzerine Yazılar*. Ankara: Dost Yayınları.

Campbell, J., & Çev: Emiroğlu, K. (1993). *Doğu mitolojileri Tanrının Maskeleri*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Cavallaro, D. (2006). *The Animé Art of Hayao Miyazaki*. Nort Carolina, ABD: Mc Farland Company.

Çimen, E. (2014). Bir Resim Okuması: Babil Kulesi. *Sanat Dergisi*, 17-19.

Dede, A. (2018). *Hadi Masal Anlatalım*. İstanbul: Taze Kitap.

Demirci, K. (2000). Bir Din Olarak Şintoizm'in Gelişim Süreci. *Dinler Tarihi Araştırmaları-II* (s. 319-325). Ankara: Dinler Tarihi Derneği Yayınları.

Demirci, K. (2010). Şintoizm. T. D. Vakfı içinde, *TDV İslâm Ansiklopedisi* (s. 177-179). İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.

Demirel, Ş. (2017). Şamanizm ve Budizm Arasındaki Paralellikler. *Akademik Hassasiyetler*, 139-144.

Demirkan, İ., & Büyüksütçü, İ. (2010). Göstergebilim Açısından İmajinal Değerlerin Din Eğitime Etkisi. *Kuram ve Eylem Yönüyle Din Eğitiminin Teolojik ve Felsefi Temelleri Sempozyumu* (s. 166-181). Konya: Konya İlahiyat Derneği Yayınları.

Ebert, R. (2002, Eylül 12). *Hayao Miyazaki Interview*. Mayıs 2019 tarihinde Roger Ebert.com: <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview> adresinden alındı

Ebert, R. (2012, Temmuz 11). *Spirited Away*. Mayıs 2019 tarihinde Roger Ebert.com: <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-spirited-away-2002> adresinden alındı

Gardner, R. (2006). Aum Shinrikyo and a Panic About Manga and Anime. F. b. Edited by Mark W. MacWilliams içinde, *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (s. 200-218). New York: An East Gate Book.

Geçmişten Günümüze Manga Tarihi. (2019). AnimeManga Türkiye: <https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=64> adresinden alınmıştır

Güncel Türkçe Sözlük. (2019). Türk Dil Kurumu: www.sozluk.gov.tr adresinden alınmıştır

Güngör, E. (1998). *Değerler Psikolojisi Üzerinde Araştırmalar*. İstanbul: Ötüken Neşriyat.

Gürova, E. (2017). Animenin Tarihsel Gelişimi. H. Kuloğlu içinde, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga* (s. 41-53). Antalya: Japon Yayınları.

Gürsoy, Z. (2018, Şubat). *Spirited Away / Ruhların Kaçışı*. Medium: Türkçe Yayın: www.medium.com/turkiye/spirited-away-ruhlarin-kacisi-9d82d6c2b23e adresinden alınmıştır

Güvenç, B. (2010). *Japon Kültürü-Nihon Bunka*. İstanbul: Boyut Yayıncılık.

Güvenç, B., & Otkan, P. (1998). *Japon Eğitimi*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Harman, Ö. F. (1996). Günah. T. D. Vakfı içinde, *Ansiklopedisi, TDV İslâm* (s. 285-286). İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.

Hayao Miyazaki Quotes. (2019). Goodreads: www.goodreads.com/author/quotes/4263.Hayao_Miyazaki adresinden alınmıştır

Holm, N. G., & Çev: Bahadır, A. (1988). DİN ve Gelişim Psikolojisi. *Selçuk Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* , 76-91.

İncil: Hristiyan Kutsal Kitabı. (2019). İncil-Tevrat-Zebur: Kutsal Kitap: www.incil.info adresinden alınmıştır

Iwabuchi, K. (2002). *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. London: Duke University Press.

Katar, M. (1998). Dinlerde Günlük ibadet Uygulamaları. *Dini Araştırmalar-1* , 59-75.

Kitagawa, J. M. (1990). *Religion in Japanese History*. New York: Columbia University Press.

Lioi, A. (2009). The City Ascends: Laputa: Castle in the Sky as Critical Ecotopia. http://imagetext.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_2/lioi/ .

Lotman, Y. M. (2011). *Sinema Göstergebilimi*. Ankara: Nirengi Kitap.

Marshall, C. (2019). <http://www.openculture.com/category/animation-2>.

Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Mikyung, B. (2008). *Animism inside Japanese animations*. www.kyoto-seika.ac.jp: http://www.kyoto-seika.ac.jp/cumulus/e_programs/posterpdf/s2_4.pdf adresinden alınmıştır

Miyazaki Hayao ve Eserleri. (2002). AnimeManga Türkiye: www.anime.gen.tr/yazi.php?id=27 adresinden alınmıştır

Miyazaki, H. (Yöneten). (1986). *Gökteki Kale* [Sinema Filmi].

Miyazaki, H. (Yöneten). (1988). *Komşum Totoro* [Sinema Filmi].

Miyazaki, H. (Yöneten). (1997). *Prenses Mononoke* [Sinema Filmi].

Miyazaki, H. (Yöneten). (2001). *Ruhların Kaçışı* [Sinema Filmi].

Miyazaki, H. (Yöneten). (1984). *Rüzgârlı Vadi* [Sinema Filmi].

Miyazaki, H. (Yöneten). (1988). *Tonari No Totoro-Komşum Totoro* [Sinema Filmi].

Mohd Amir Mat Omar, M. S. (2011). Understanding Culture through Animation: From the World to Malaysia. *Jurnal Pengajian Media Malaysia* , 1-9.

Monaco, J. (2014). *Bir Film Nasıl Okunur*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

Mousavi, S. (2017). Entertaining Religious Ideas in Animation through the Study of Religious Elements in Japanese Anime. *Journal of Doshisha Global Studies* , 145-166.

Mumcu, S. (2016). Hayao Miyazaki Films-Film Ormanları Üzerinden İnsan-Çevre İlişkisine Dair Tespitler. *EIJEAS Dergisi* , 75-105.

Muratoğlu, B. (2013). Görsel Anlatı Yapısı ve Canlandırma Sineması: Hayao Miyazaki Sineması'nın İncelenmesi. *Yayınlanmamış Doktora Tezi* .

Muratoğlu, B. (2017). Kültür, Kolektif Bilinçdışı ve Semboller: Miyazaki ve 'Ruhların Kaçışı' Üzerine Bir İnceleme. *Akademia Erciyes İletişim Dergisi* , 5 (1), 362-378.

Napier, S. (2008). *Anime Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosuna*. İstanbul: Es.

Napier, S. (2012). The Anime Director, the Fantasy Girl and the Very Real Tsunami. *Asia-Pacific Journal* , 1-11.

Naskar, D. (2017). Spirited Away: A Study of the Symbolical Significances in Hayao Miyazaki's Surreal Masterpiece. *IJELLH* , 11-12.

Ningyo Mer-creatures and the Yao Bikuni Folktale. (2019). Japanese Mythology & Folklore: japanesemythology.wordpress.com/toyota-mahime/ningyo/ adresinden alınmıştır

Odel, C., & Le Blanc, M. (2011). *Stüdyo Ghıblı-Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri.* İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Ono, S. (2004). *Şinto: Kamilerin Yolu.* İstanbul: Okyanus Yayınları.

Özdemir, İ. (1996). Çevre Sorunlarının Antroposentrik (İnsan-Merkezli) Karakteri. *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi.* Ankara.

Özden, Z. (2014). *Film Eleştirisi.* Ankara: İmge Kitabevi.

Öztekin, M. K. (2011). *Manga, Bir Kültürel Direniş Aracı.* İstanbul: İletişim Yayınları.

Öztürk, Ö. (2016). *Dünya Mitolojisi.* Ankara: Nika Yayınları.

Peirce, C. S. (2000). Göstergeler Kuramı: Göstergebilim. M. Çev: Rifat, & S. Rifat içinde, *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları-2 Temel Metinler* (s. 242). İstanbul: Om Yayınevi.

PokemonMaster. (2019). *Pokemon'un Türkiye Tarihi.* 2019 tarihinde Pokemon Master: <http://www.pokemonmasterpnm.net/yazilar/pokemonun-turkiye-tarihi/> adresinden alındı

Postman, N. (2013). *Teknopoli.* Ankara: Sentez Yayınları.

Saussure, F. D., & çev. Vardar, B. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri.* İstanbul: Multilingual Yayınları.

Shoten, I., & çev. Toyama, R. (1988). *About Japanese animation.* The Hayao Miyazaki Web: <http://nausicaa.net/miyazaki/interviews/aboutanime.html> adresinden alınmıştır

Shoten, T., & çev. Toyama, R. (2001). *İnterview: Miyazaki on Sen to Chihiro no Kamikakushi.* The Hayao Miyazaki Web: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/sen.html> adresinden alınmıştır

Sunada, M. (Yöneten). (2013). *Düşlerin ve Çılgınlığın Krallığı* [Sinema Filmi].

Suzuki, D. (1991). *Hristiyanlık ve Budizm'de Mistik Yaşam*. İstanbul: Ruh ve Madde Yayınları.

Şahin, S. (2014). *Göstergebilim ve Tarihsel Gelişimi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.

Şeko, Y. (2017). Hayao Miyazaki Sinemasına Genel Bir Bakış. G. Kuloğlu içinde, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga* (s. 166-187). Antalya: Japon Yayınları.

Şenavcu, H. İ. (2015). Dünden Bugüne Japon Budizmi: İnanç ve Uygulamaları. İzmir.

Şenavcu, H. İ. (2016). Japon Dinî Bayramlarının Genel Özellikleri ve Sosyal Hayattaki Yeri. *Mizânü'l-Hak İslami İlimler Dergisi* , 41-56.

Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiyedeki Yansımaları. *Türkiyat Araştırmaları Dergisi* , 99-114.

Taşar, İ. (2015). Anime Filmlerinde Kent Yorumlamaları. *Yüksek lisans* . İstanbul.

Telci, A. Ş. (2010). Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi* .

Thomas, J. B. (2006). Shûkyô Asobi and Miyazaki Hayao's Anime. *The Journal of Alternative and Emergent Religions* , 73-95.

Tomos, Y. (2013, Eylül). The significance of anime as a novel animation form,referencing selected works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon and Mamoru Oshii. *Aberystwyth University, Department of Theatre, Film and Television Studies için hazırlanmış doktora tezi* . Aberystwyth: https://pure.aber.ac.uk/portal/files/10592318/Tomos_Y.pdf.

Tümer, G. (1992). Budizm. T. D. Vakfı içinde, *TDV İslâm Ansiklopedisi* (s. 352-360). İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.

Türkiye Gazetesi. (2000, Ekim). 'Pokemon' Gibi Atladı: <https://www.turkiyegazetesi.com.tr/Genel/a84447.aspx> adresinden alınmıştır

Uysal, E. (2003). Değerler Üzerine Bazı Düşünceler ve Bir Erdem Tasnifi Denemesi: İnsanî Erdemler–İslâmî Erdemler. *Uludağ üniversitesi İlahiyat Fakültesi* , 51-69.

Ünal, M. F. (2016). Göstergibilimin Serüveni. *Mütfekkir Dergisi* , 379-398.

Ünverdi, M. (2013). Çevre Sorumluluğunun Teolojik Gereçekleri. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* , 189-221.

Vineyard, j. (2010). *Sinemada Çekim Teknikleri*. İstanbul: İstanbul Organizasyon.

Wilson, C. W. (2015). Taoism, Shintoism, and the ethics of technology: an ecocritical review of Howl's Moving Castle. *A Journal of the Environmental Humanities* , 189-194.

Wright, L. (2005). Forest Spirits, Giant Insects and World Trees:The Nature Vision of Hayao Miyazaki. *The Journal of Religion and Popular Culture* 10 , 1-18.

Yanagawa, K. (1974). Theological and Scientific Thinking about Festivals: Reflections on the Gion Festival at Aizu Tajima. *Japanese Journal of Religious Studies* , 5-49.

Yıldırım, B. (2015). *İletişim Araştırmalarında Yöntemler*. Konya: Literatürk Academia.

Yitik, A. İ. (2016). Budizm. B. Adam, A. Güç, A. İ. Yitik, A. H. Eroğlu, D. Arık, B. Z. Çoban, et al. içinde, *Dinler Tarihi El Kitabı* (s. 352-382). Ankara: Grafiker Yayınları.

Yoneyama, S. (2019). *Animism in Contemporary Japan: Voices for the Anthropocene from post-Fukushima Japan*. New York: Routledge Contemporary.

Yorulmaz, B. (2015). *Sinema ve Din Eğitimi*. İstanbul: DEM Yayınları.

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ KONYA SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
--------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ÖZGEÇMİŞ

1983 Adana doğumlu olan Sümeyra Turanalp, üniversiteye kadar Adana’da sürdürdüğü öğrenim hayatına Konya’da devam etmiş, Selçuk Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenliği bölümünden 2004 yılında mezun olmuştur. Çocukluk yıllarında başlayan yazı serüvenini dergilerde sürdürmüş ve Konya’da yayımlanan *Metafor* dergisinin grafik ve yayın ekibinde bulunmuştur. 2005 yılında yayım hayatına başlayan çocuk edebiyatı sitesi *BeyazBulut.com*’un kurucularındandır. Aynı oluşumun devamı olan ve 2013-2017 yılları arasında matbu olarak 25 sayı yayımlanan *BeyazBulut* çocuk edebiyatı dergisinin masal editörlüğünü yapmıştır. Sümeyra Turanalp’in *Binbir Bulut Masalları*, *Yaşasın Kelebek Oluyorum! -Bir Kelebeğin Günlüğü-*, *Bir İnşallah Masalı*, *Maytap* ve *Profesör Gibi* ve *On Kıta On Yürek* adında çocuk edebiyatı alanında yayımlanmış kitapları mevcuttur. Aynı zamanda Konya’da bir ortaokulda öğretmenlik yapan yazar, evli ve bir çocuk annesidir.